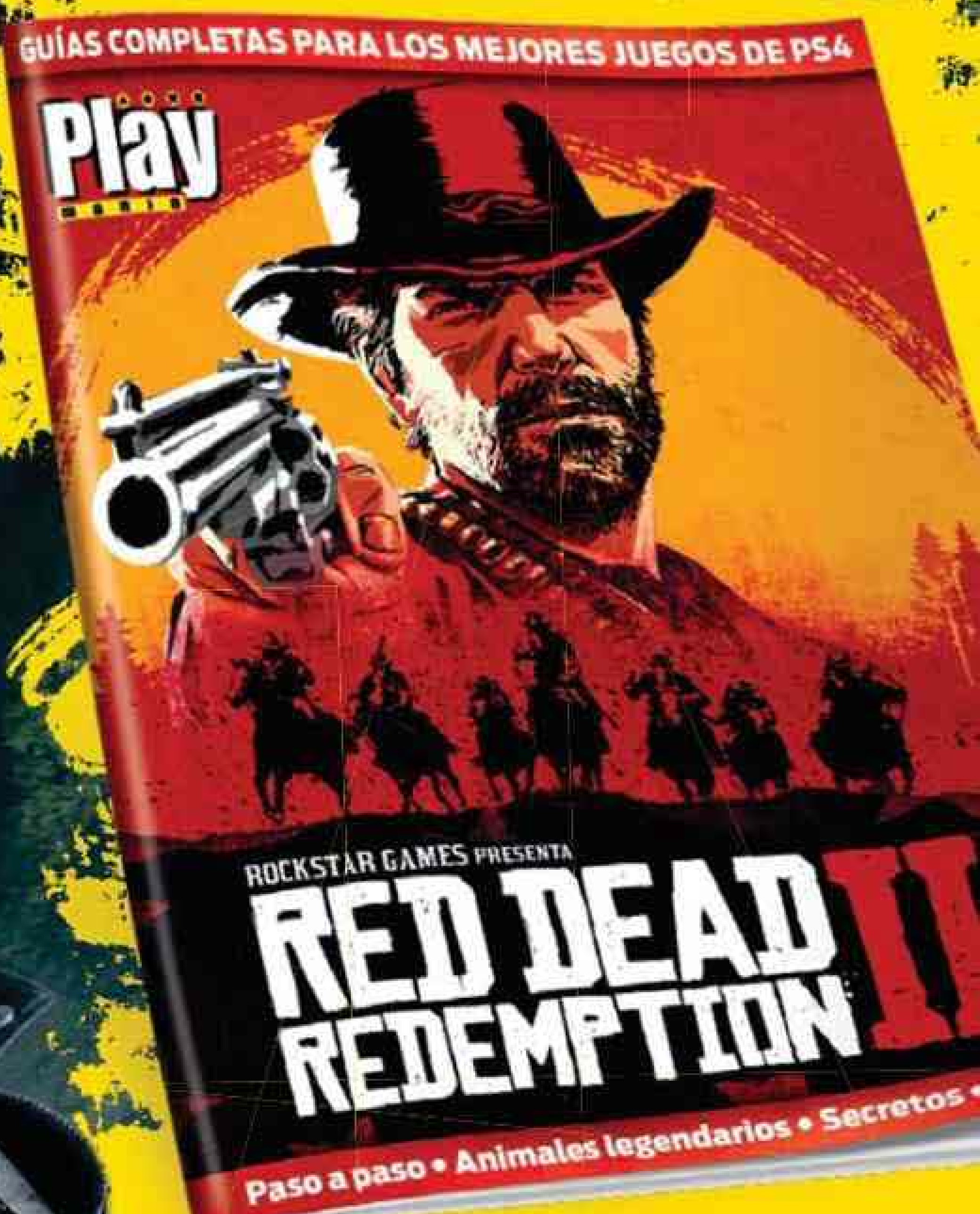
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #241 | 3,50€

Play manía



GRATIS GUÍA ESPECIAL 64 PÁGINAS

AVANCES
- DARKSIDERS III
- BORDERLANDS 2 VR
- RIDE 3
- THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES

REPORTAJE
JUGANDO A CREAR VIDEOJUEGOS
De Minecraft a Dreams

COMPARATIVA
JUEGOS DE PLATAFORMAS
¡Spyro contra todos!

¡ANALIZADOS!
- RED DEAD REDEMPTION II
- BATTLEFIELD V
- CALL OF CTHULHU
- SPYRO: REIGNITED TRILOGY
- HITMAN 2



JUST CAUSE 4®

¡LA ACCIÓN MÁS EXPLOSIVA VUELVE A PS4!



RETROPLAY
LA HISTORIA DE SPYRO
Cómo remasterizar a tu dragón en PS4

COMPARATIVA
¿TE GUSTA CONDUCIR?
Los mejores volantes para tu consola

REPORTAJE
SUPERVIVENCIA EN PLAYSTATION
De componente de juego a género en sí mismo



EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



En el ojo de la tormenta

Rico Rodríguez es un tipo que adora el riesgo. Lo ha desmostrado en todos los juegos que ha protagonizado hasta la fecha y también en esta cuarta entrega, en la que se va a jugar el tipo saliendo antes de navidades y con "todo el pescado vendido". Es decir, con *FIFA 19, Black Ops 4, Red Dead Redemption II* y el resto de superventas navideños como *Just Dance 2019* (que también analizamos en este número) ya en las tiendas. Pero Rico confía en sí mismo. Si es capaz de domar un tornado... ¡cómo no se va a hacer un hueco en las listas de ventas! Desde luego argumentos no le faltan. Nosotros ya hemos podido probar su nueva aventura y es aún más divertida, caótica y destructiva que las anteriores.Y mira que era complicado...



Pero además de Rico Rodríguez hay otros protagonistas de este número que tienes entre manos. Por supuesto, Arthur Morgan, que con su *Red Dead Redemption II* ha vuelto a revolucionar el género de las aventuras "de mundo abierto", logrando una profundidad y un nivel de detalle nunca vistos y dejando el listón muy alto en este sentido para las siguientes producciones. Aunque, eso sí, a costa de que algunos de sus empleados realizasen multitud de horas extras. Una práctica que no es exclusiva de Rockstar y que, por desgracia, se da en nuestro sector de forma habitual.

Spyro es otro de los nombres propios del momento. El simpático dragoncillo morado ha vuelto exhalando llamaradas de nostálgia y reclamando "su parte" en la campaña navideña. Y hablando de nostalgia y de campaña navideña, no podemos dejar de hablar de PlayStation Classic. Se han confirmado nuestras peores sospechas (todos los juegos vienen en inglés) y la selección de títulos no ha convencido a casi nadie. Para Sony es "el regalo de estas navidades" pero nos consta que muchos habéis cancelado la reserva. A ver qué tal funciona.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... probar muchos juegos y saludar a muchos de vosotros en la MGW, acudir a presentaciones, probar PS Classic...



Dani Acal estuvo en la presentación europea de *Just Cause 4*, donde entrevistó a su senior producer Tory Setian.

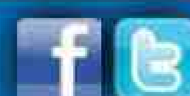


Borja Abadie también se curró una entrevista: a Abbie Heppe de Media Molecule en plena Madrid Games Week.



Dani fue uno de los pocos privilegiados que pudo "trastear" con PlayStation Classic en las oficinas de Sony. Lo malo es que no le dejaron llevársela a casa (pero lo intentó).

Lo que nos habéis dicho...

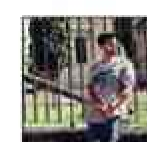


Deseo concedido



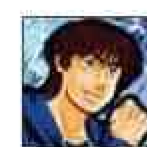
@legoeldarion
@revisplaymania ¿Para cuando una guía de *Dragon Quest XI*? Quedaría TAAAAN bien dentro de la caja de mi juego (guiño, guiño).

Pues ya está aquí



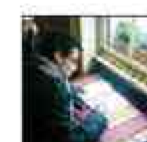
@DarkKnight7591
Más ganas que la propia vida de tenerlo. ¿Pensáis igual? @PlayStationES @revisplaymania @PSPlusES #RedDeadRedemption2 @RockstarGames #PS4 #Ps4Pro #PS4share

Todo mejora con zombis



@gogothegamering
@LaureRmd @revisplaymania Si ves el *Dead Souls*, pillalo. Puede que sea el peor de la saga, pero sigue siendo bastante bueno por mantener la esencia del mundillo *Yakuza*. etc.

Hambre de juegos



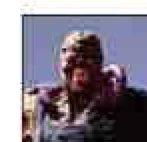
@GameZone_DobleV
Hoy me leí el reportaje de @revisplaymania sobre comida en los videojuegos y, oye, me ha entrado hambre.

Trofeo de Platino



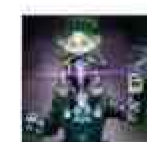
@Emidan09
Por fin el logrado el trofep Platino en #GodofWar @ revisplaymania Ahora a por la partida+ y a seguir mejorando mis armaduras (las más débiles también).

Tenemos buen gusto



@Carlos50428509
Vuestra lista de "elegidos" era muchísimo mejor que la oficial de #PlayStationClassic

Hombre de poca fe

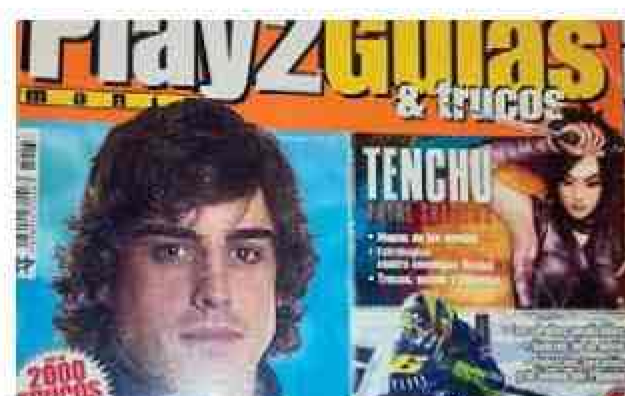


@Yikaro_CK
@revisplaymania No me fío mucho del "remake" de #MediEvil. Sólo espero que no la "caguen" mucho.

Por los viejos tiempos



@AndyTKinGx
Recordando viejos tiempos @revisplaymania. Con Fernando Alonso en portada.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #241

Play manía

Just Cause 4

PÁGINA 16

REPORTAJE

» **Rico Rodríguez** se enfrenta a su amenaza más peligrosa, aunque llega mejor preparado que nunca. Probamos su nueva aventura que es más explosiva y caótica si cabe que las anteriores.



» **Supervivencia** Empezó siendo un componente de juego pero ha evolucionado y ahora es un género en alza.



» **Red Dead Redemption II** por fin ha llegado y por supuesto ha cumplido con todas las espectativas.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...



Spyro the Dragon

El dragoncillo morado hace "triplete" en este número: sale en su análisis, en el Retroplay y en la comparativa de juegos de plataformas. ¡Se lo merece!

■ *MediEvil* regresará a PS4 con un remake de la primera entrega que nos permitirá disfrutar de Sir Daniel Fortesque en gloriosas 4K.

MEDIEVIL | PS4 | OTHER OCEAN INTERACTIVE (SONY) | AVENTURA | 2019

Por fin se mueve el esqueleto

EL PRIMER TRÁILER GAMEPLAY DEL **REMAKE DE *MEDIEVIL*** NOS DEJA VER CÓMO SERÁ SU REGRESO

Corría el año 1998. La primera PlayStation vivía una época dorada de héroes inolvidables como Lara Croft, Abe, Leon Kennedy y Claire Redfield o Cloud. Entre tanta épica propia de verdaderos paladines, surgió Sir Daniel Fortesque, un héroe algo menos valeroso y bastante más fracasado. La leyenda contaba que Daniel salvó al reino de Gallowmere de las hordas del mago Zarok. La realidad, sin embargo, es que nuestro protagonista cayó muerto a las primeras de cambio por culpa de un flechazo en el ojo. 100 años después, regresaba de entre los muertos para acabar con las nuevas aspiraciones del malvado mago, redimirse y convertirse en el héroe que siempre quiso ser.

La jugabilidad de este remake mantendrá intactas las mecánicas del original. Así, nos espera un juego de acción salpicado con algunas plataformas y puzles. Sir Daniel va equipado con un escudo y puede utilizar varias armas, como espadas, una porra y ballestas, por ejemplo. Cuando nos quedamos sin ninguna de ellas, además, nuestro héroe puede arrancarse uno de sus brazos para atizar a sus rivales. Y es que el sentido del humor, con constantes bromas sobre la "heroica" actuación de Sir Daniel en la batalla de antaño, fue, y será, uno de los elementos ,más atractivos de *MediEvil*. La variedad jugable también fue otro de sus grandes éxitos con niveles centrados en la acción, otros con muchas plataformas o incluso fases con toques de aventura gráfica.

La ambientación al estilo Tim Burton y su Pesadilla Antes de Navidad también fue otro de sus puntos fuertes. El acabado gráfico de este nuevo tráiler nos ha dejado absolutamente embelesados. Nuestro héroe lucirá de maravilla, especialmente en PS4 Pro, donde alcanzará los 4K. La cámara también parece que estará muy mejorada, algo que esperábamos con ansia. Sin embargo, aún quedan muchas incógnitas por resolver, como la fecha definitiva de salida, si será calcado al original o incluirá alguna mejora jugable, doblaje o si, finalmente, incluirá sólo la primera entrega (lo más probable) o también su secuela, tal y como se rumoreó.

Sir Daniel Fortesque, el héroe menos héroe de la historia de PSone, volverá a PS4 con un remake que gozará de un aspecto gráfico imponente.


El desarrollo volverá a combinar acción con momentos plataformeros y algunos puzles. Todo ello regado con mucho humor.





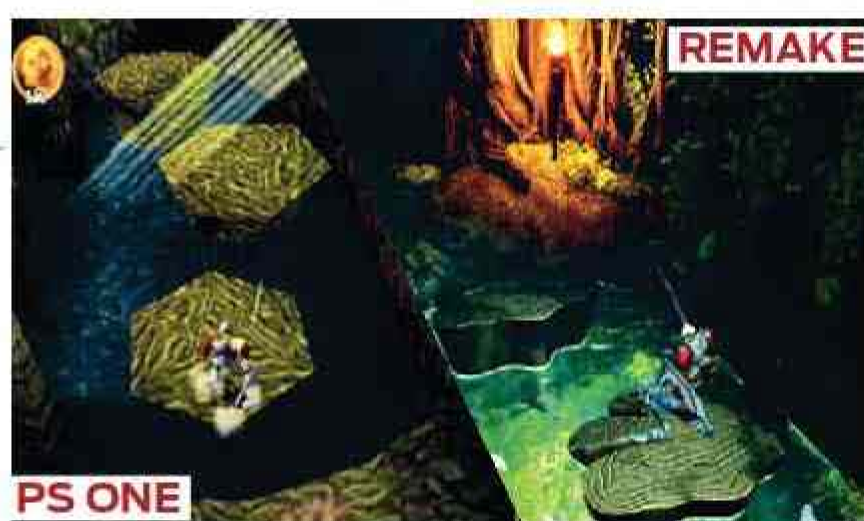

MediEvil regresará a PS4 con un remake de la primera entrega que nos permitirá disfrutar de Sir Daniel Fortesque en gloriosas 4K.





Resucitando por segunda vez

El último tráiler del remake de *MediEvil* no sólo nos ha permitido ver a Sir Daniel Fortesque en movimiento, sino que también nos ha servido para comprobar el salto gráfico entre la versión original y esta nueva versión, al tiempo de atestiguar que será calcado al juego de 1998.



EL TERMÓMETRO



SUBEN

LOS CLÁSICOS PUESTOS AL DÍA

El regreso de Spyro a nuestras consolas no será el´único remake de un juego de PSone que veremos próximamente. En esta misma página podéis ver la puesta al día de *MediEvil* y en enero alucinaremos con la de *Resident Evil 2*. ¿Veremos algún día terminado el remake de *Final Fantasy VII*?

LOS JUEGOS DE PLATAFORMAS

Y no abandonamos al dragoncillo morado porque también nos sirve para reivindicar un género que muchos creían muerto pero que goza de muy buena salud, con éxitos recientes como *Celeste* o *Sonic Mania Plus* que se unen a los ya conocidos.

EL ÉXITO DE *RED DEAD REDEMPTION II*...

Lo nuevo de Rockstar ha sido un exitazo tanto de crítica como de ventas, logrando recaudar más de 725 millones de dólares en todo el mundo durante sus tres primeros días a la venta. Eso sí, *GTA V* logró superar los mil millones en esos tres días.

BAJAN

... UN ÉXITO QUE TENÍA UN PRECIO

Pero también estos días hemos sabido que para poder terminar el juego a tiempo y con esos altísimos niveles de calidad, muchos empleados de Rockstar tuvieron que trabajar muchas horas extras. Por desgracia. es una práctica habitual en este sector y no sólo pasa en esta compañía.

EL LANZAMIENTO DE PS CLASSIC EN ESPAÑA

PlayStation Classic llega el 3 de diciembre con una selección de juegos bastante cuestionable y todos ellos en inglés. Nosotros entendemos las razones de esta decisión, pero también el malestar de los fanáticos de la marca españoles.

TAIKO NO TATSUJIN, SIN TAMBORES EN PS4

Aplaudimos la decisión de Bandai Namco de traer a España la serie *Taiko no Tatsujin*, pero es una pena que no hayan traído también los tambores. Comprendemos que era una decisión arriesgada. Pero nos da rabia que la versión de Switch sí los tenga.




Los golpes a bancos o trenes van a ser uno de los contenidos más destacados de *Red Dead Online*.


Comprar ranchos y mansiones será una de las posibilidades (suponemos).

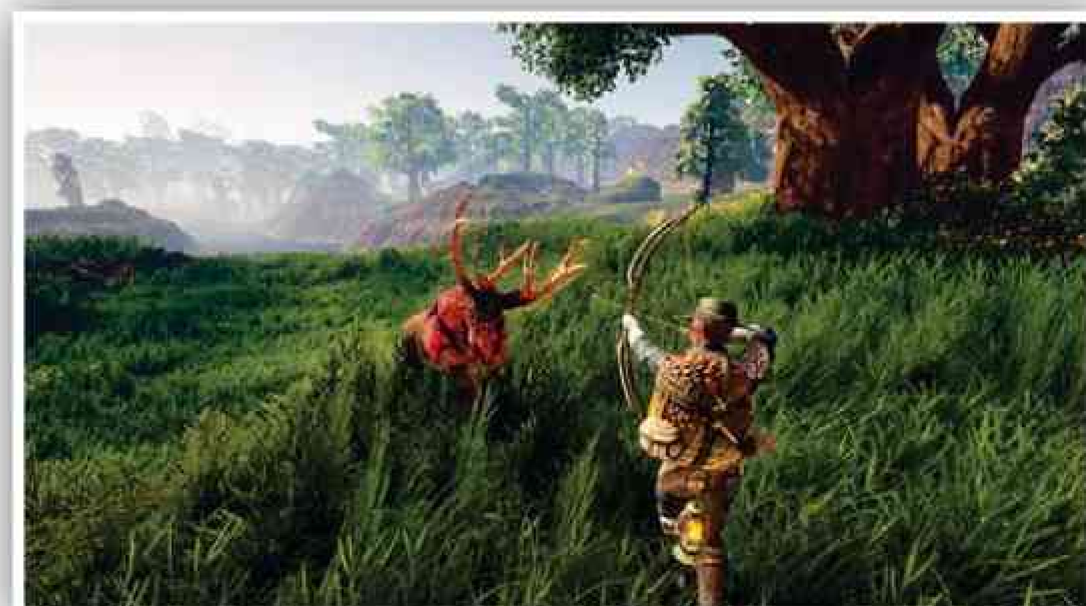

Red Dead Online ha tomado como modelo los mejores packs de *GTAO*.

El Salvaje Oeste se hace multijugador

RED DEAD ONLINE | ROCKSTAR | PS4 | FINALES DE NOVIEMBRE

¡Por fin! *Red Dead Online* entra en su fase inicial de beta abierta para ofrecer su mezcla entre narrativa, modo cooperativo y multijugador. A la hora de crear *RDO*, Rockstar se ha inspirado en *Grand Theft Auto Online*; en concreto en packs de contenido como *After Hours*, *El Golpe del Juicio Final* o *Gun Running* para combinar narrativa y modos de juego. Esto no quiere decir que *RDO* sea un calco de *GTAO*: la ambientación es diferente, al igual que el ritmo de juego, más pausado en *Red Dead Online* y en favor de una experiencia más íntima y personal. De acuerdo con algunas filtraciones, *RDO* contará con la posibilidad de comprar propiedades, como mansiones, así como distintos tipos de caballos, carros y diligencias. Los rumores también apuntan a que en *RDO* habrá carreras, duelos y la modalidad "de moda": *battle royale*. Otros modos posibles serían *Revive and Survive*, con enfrentamientos por equipos en un tiempo límite; y *Money Grab*, en el que dos equipos compiten por coger el dinero que hay en un punto central. Una "rumorología" que no se olvida de los golpes, pieza estrella de *Grand Theft Auto Online* y que en *Red Dead Online* serían adaptados al robo de bancos o trenes.




La caza y la alimentación serán algunos de los elementos fundamentales en este juego de rol en mundo abierto.


El modo cooperativo permitirá jugar con un amigo e incluso disfrutar de la aventura en pantalla partida.

OUTWARD | NINE DOTS STUDIO | ROL | 12 DE FEBRERO

Aventuras inusuales de un héroe corriente

Ni el héroe de una profecía, ni "El Elegido", ni nada por el estilo. El protagonista de *Outward* es un aventurero "corriente y moliente", no un héroe invulnerable. Esta es la propuesta de *Outward*, el nuevo juego de rol de Deep Silver y Nine Dots Studio. Ya sea en solitario o en modo cooperativo, *Outward* propone una gran aventura en un mundo abierto; en ella, la supervivencia será un elemento crucial, por lo que debemos comer, beber y dormir para mantenernos con vida. Bajo una narrativa que varía en cada partida, nuestro trotamundos tendrá que dominar el combate y un sistema de magia único: el Ritual. Pero al ser un personaje vulnerable, la muerte es una posibilidad, si bien contaremos con un sistema de legado para transferir nuestros progresos a la siguiente generación de personajes.

EDICIÓN COLECCIONISTA | PS4 | CONFLIKTO FILMS | YA DISPONIBLE

Una declaración de amor a los coleccionistas de juegos

El coleccionismo de videojuegos se ha convertido en la pasión de millones de jugadores en todo el mundo. Pero ¿por qué coleccionamos juegos? Marçal Mora y Ricardo Suárez, dos apasionados del medio, tratan de responder a preguntas como ésta en *Edición Coleccionista*. El documental, de 60 minutos, está disponible en PS4 a través de la plataforma Filmin, por un precio de 2,95 €.



El documental cuenta con el testimonio de periodistas, propietarios de tiendas y especialistas en coleccionismo.



***PUBG* llega a PS4 tras meses de especulaciones sobre su lanzamiento.**

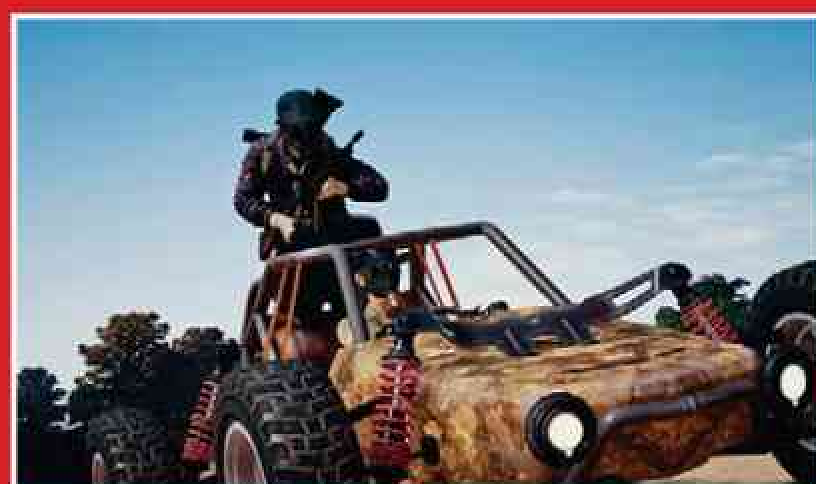
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS | BLUEHOLE STUDIO | PS4 | 7 DE DICIEMBRE

¡*PUBG* estalla en PS4!

¡Es oficial! Después de varios meses que apuntaban a su llegada a PS4, Sony ha confirmado el lanzamiento en diciembre de *PlayerUnknown's Battlegrounds*, el célebre battle royale anterior a *Fortnite*. Para aquellos que no lo conozcáis, *PUBG* es un shooter multijugador online battle royale. El juego sigue la fórmula habitual de este género: un centenar de jugadores luchan entre ellos en un mapa gigantesco, y sólo uno de ellos quedará con vida. La versión de PS4 va contar con tres mapas diferentes: Erangel, Miramar y Sanhok. Tras lanzarse en paracaídas, los jugadores tienen que ponerse "manos a la obra" para conseguir equipamiento: pistolas, escopetas, botiquines, linternas, munición… ¡Hasta sartenes! Cualquier objeto es útil para sobrevivir en *PUBG*, sobre todo si tenemos en cuenta que el mapa se va reduciendo poco a poco, forzando a los jugadores a luchar en espacios cada vez más reducidos. *PUBG* llega a PS4 tanto en formato físico como digital, a un precio recomendado de 29,99 €. Aquellos que hayan reservado el juego con antelación recibirán, en exclusiva, el traje de Nathan Drake en el desierto y la mochila de Ellie de *The Last of Us*.



***PUBG* en PS4 tendrá varios modos de juego, entre ellos Guerra, Conquista y Campo de Tiro para novatos.**



Los vehículos aportan gran emoción a las partidas y han sido clave en el éxito del juego en todo el mundo.

EN POCAS PALABRAS

DIRIGIÓ *FINAL FANTASY XV*

HAJIME TABATA DEJA SQUARE ENIX

Menudo jarro de agua fría: **Hajime Tabata, director de *Final Fantasy XV*,** ha anunciado que deja de estar al frente de Luminous Productions. **Su abandono se ha hecho extensivo a Square Enix,** ya que Tabata ha preferido dejar la compañía para centrarse en nuevos proyectos al frente de **su propio estudio.** ¡Desde aquí le deseamos lo mejor!

SE RUEDA AHORA MISMO

HAY PELÍCULA DE MONSTER HUNTER

Paul W.S. Anderson, creador de la saga de "pelis" de ***Resident Evil*,** ya le ha echado el guante a **otra licencia de Capcom. Milla Jovovich encabeza el reparto** como la capitana Natalie Artemis, al frente de un escuadrón de la ONU atrapado en otra dimensión donde habitan los cazadores y las criaturas del juego. La actriz tranquilizó a los fans, asegurando que **la película contará con los monstruos y armas propios de la saga.**



SE VA AL 21 DE MAYO

NUEVA FECHA PARA SONIC TEAM RACING

Los fans del erizo azul que ansiaban su nuevo juego, van a tener que esperar un poco más. ***Sonic Team Racing*** tenía previsto su lanzamiento para este invierno, pero **SEGA ha optado por trasladarlo al 21 de mayo** para ofrecer la mejor experiencia de juego posible.

PUZLES MUSICALES EN VR

UNOS ESPADAZOS CON MUCHO RITMO

***Beat Saber*,** un original juego de puzles rítmicos, **llega por fin a PS VR.** En *Beat Saber* hay que **cortar unos cubos virtuales,** con golpes certeros y al ritmo de la música. La **versión de PS4 cuenta con cinco nuevas canciones** y campaña de retos.



SÓLO VEREMOS *ARDYN*

FINAL FANTASY XV SE QUEDA SIN DLC

Coincidiendo con la **marcha de Tabata, Square Enix tenía otro "chasco"** para los fans de ***Final Fantasy XV*: los DLC sobre Aranea, Lunafreya y Noctis han sido cancelados.** Tan sólo **saldrá a la venta *Episode Ardyn*,** una "precuela" en torno el principal villano del juego. Este DLC **llegará en marzo de 2019,** acompañado de un anime: *FF15 Episodio Ardyn - Prologue*.

"NUEVO" *FINAL FANTASY*

¡PERO QUÉ CUQUIS, POR FAVOR!

No todo iban a ser malas noticias desde **Square Enix**: los usuarios de **PS4 ya pueden adquirir en PS Store *World of Final Fantasy Maxima*,** con sus héroes favoritos en versión "chibi". Se trata de una **nueva versión del juego de 2016,** pero incorporando personajes y Mirages inéditos, muchos más objetos, **un modo Nueva Partida+ y nivel de dificultad "Pesadilla".** Merece la pena.



CABALGA TOROS EN PS4

VAYA TORITO, AY TORITO GUAPO...

Lo de montar toros es algo muy "yankie", pero ahora podemos disfrutarlo en España, ¡y sin riesgo de caídas! **Ha llegado a PS4 *8 to Glory*, el juego oficial de los jinetes** de este deporte. Incluye **modos Carrera y Arcade, multijugador local, 40 jinetes,** y, por supuesto, 30 "torazos".

LO NUEVO DE KOEI TECMO

ATELIER VUELVE A FLORECER EN 2019

Koei Tecmo nos traerá **en primavera de *Atelier Lulua: The Scion of Arland*.** Ambientada 20 años después de la entrega previa, **en esta aventura seguimos los pasos de Elmerulia,** una alquimista novata. Incorporará también **novedades en la síntesis, la exploración y los combates.**



TODOS LOS JUEGOS CONFIRMADOS

Así será PlayStation Classic



Ya hemos probado PlayStation Classic, la consola en miniatura que imita el aspecto de la original y que viene con estos 20 juegos.

Sensaciones encontradas hemos tenido en nuestro primer contacto con PlayStation Classic, la consola en miniatura que imita el aspecto de la PlayStation original y que viene con dos mandos (como los originales, no Dual Shock) y con 20 juegos preinstalados en memoria. La consola es una "cucada" y su manejo no puede ser más sencillo. Es "enchufarla" y dejarnos llevar por la nostalgia con cualquiera de sus 20 juegos. Cada vez que salgamos de un juego, la partida se guardará automáticamente para que volvamos a ese punto la próxima vez (sólo podemos tener una partida guardada). Por desgracia, la selección de juegos nos ha dejado un poco fríos. No faltan joyas indiscutibles de la consola como *MGS* o *FFVII*, pero hay bastantes títulos que, sin ser malos juegos, no son demasiado icónicos o representativos de PSone. Y es una selección más del gusto del jugador norteamericano que del europeo... Además, las versiones de los juegos no son las españolas, con lo que en *MGS* escucharemos a David Hayter en vez de a Alfonso Vallés y todos los textos de todos los juegos están en inglés... PlayStation Classic saldrá a la venta el 3 de diciembre con la intención de convertirse en el regalo de estas navidades. <



BATTLE ARENA TOSHINDEN (1995) Uno de los primeros juegos de lucha 3D poligonales y muy promocionado por Sony en su día.



COOL BOARDERS 2 (1997) Una saga de snowboarding que tuvo bastante tirón en PSone. Además, permite jugar a dobles A falta de algún Tony Hawk's...



DESTRUCTION DERBY (1995) Carreras y destrucción "sobre ruedas". Puestos a meter un juego de Reflections, nosotros habríamos preferido un *Driver*.



FINAL FANTASY VII (1997) Una de las joyas del sistema y también de PlayStation Classic. Aunque aquí los textos están en inglés. a diferencia del original.



GRAND THEFT AUTO (1997) El primer *GTA* tenía perspectiva aérea y muchos ingredientes que después le harían triunfar. Pero hoy en día es "durillo" de jugar...



INTELLIGENT QUBE (1997) Un buen puzle publicado por Sony en 1997 que da variedad a la selección, aunque no es el juego más recordado de PSone.



JUMPING FLASH! (1995) Un plataformas 3D presentado en perspectiva subjetiva en su día fue muy innovador. Tiene un indudable valor "arqueológico".



METAL GEAR SOLID (1998) Uno de los mejores juegos de PSone y de la historia. Derramarás lágrimas de emoción desde la intro, aunque aquí está en inglés.



MR. DRILLER (1999) Un frenético puzle que sigue resultando muy divertido hoy en día, aunque esta serie no es muy representativa de PlayStation.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (1997) Otro juego memorable de PSone cuya presencia aquí está plenamente justificada. Juegazo atemporal.



RAYMAN (1995) El origen de una serie mítica. Un plataformas 2D que sigue siendo bonito y divertido, aunque salió en muchas otras consolas.



RE: DIRECTOR'S CUT (1997) Otro imprescindible, aunque lo mejor de esta versión es que era compatible con Dual Shock, algo que aquí no podremos disfrutar.



REVELATIONS: PERSONA (1997) Una gran oportunidad para descubrir el origen de la saga rolera *Persona*. El original de PSone no llegó a salir en Europa.



RIDGE RACER TYPE 4 (1999) Un placer volver a encontrarnos con Reiko Nagase y disfrutar de estas carreras que sí están muy ligadas a la marca PlayStation.



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO (1996) Divertido puzle de Capcom para 1 o 2 jugadores. Buen juego aunque tampoco es "muy PlayStation".



SYPHON FILTER (1999) Aunque es algo "durillo" de jugar hoy en día, la serie *Syphon Filter* es lo bastante icónica como para estar incluida en esta selección.



TEKKEN 3 (1997) El mejor juego de lucha de PSone sigue siendo muy jugable y divertido hoy en día. Uno de los que no podían faltar en la lista.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX (1999) El origen de otra serie que sigue de actualidad, pero es otro juego multiplataforma y no es muy recordado en PSone.



TWISTED METAL (1995) Combates entre vehículos de lo más variopinto que sí tienen un claro "ADN PlayStation". Una serie que gusta más en USA que aquí.



WILD ARMS (1998) No es el RPG exclusivo de PSone que nosotros eligiríamos (ahí están *Vagrant Story* o *The Legend of Dragoon*), pero bienvenido sea.

MÁS DIVERSIÓN ACCESIBLE PARA TODOS LOS PÚBLICOS

NUEVOS JUEGOS DE PlayLink

La innovadora propuesta, que utiliza tablets y smartphones como controles, muestra una nueva remesa de títulos cargados de simpatía y creatividad.









Saber es Poder Generaciones

PS4 | WISH STUDIOS | PARTY

La segunda entrega del conocido juego de preguntas y respuestas llega a PS4 con ganas de poner a prueba nuevamente a los sabelotodo de tu familia o grupo de amigos. Demuestra tus conocimientos de la cultura popular y el entretenimiento de las décadas de 1980, 1990, 2000 y 2010. Todos están inivitados: desde los "mayorcitos" de la Generación X, hasta los Millennials. Elige entre los ocho nuevos personajes y lucha por el pódio de la sabiduría utilizando jugadas de poder, tanto nuevas como ya conocidas, para adelantar a tus rivales. El saber (y la diversión) no ocupa lugar.



Tu Cara Me Suena El videojuego

PS4 | WILD SPHERE | MUSICAL

La famosa franquicia televisiva de Antena 3 y Gestmusic forma parte del catálogo de PlayLink con un repertorio de artistas nacionales e internacionales de la talla de Lady Gaga, Pablo López, Miguel Bosé, Tina Turner, Carlos Baute, y Marta Sánchez entre otros. El título ofrece varios modos de juego para hasta ocho jugadores. Entre ellos, una campaña en la que experimentaremos ser consursantes del programa. El Modo Dúo propone interpretar canciones junto a un amigo y en el Modo Batalla competiremos con el fin de demostrar quién es el mejor imitador. Por supuesto podremos cantar, o dar el cante, sin límites en el Modo Fiesta.





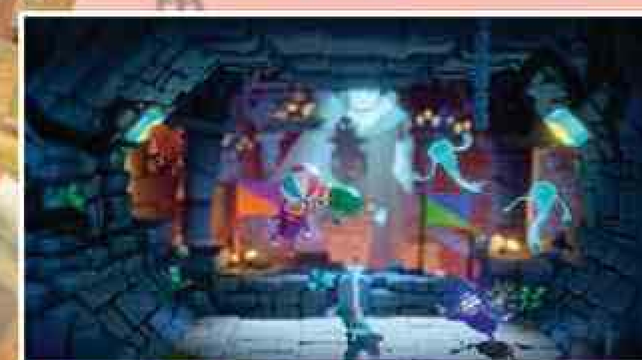
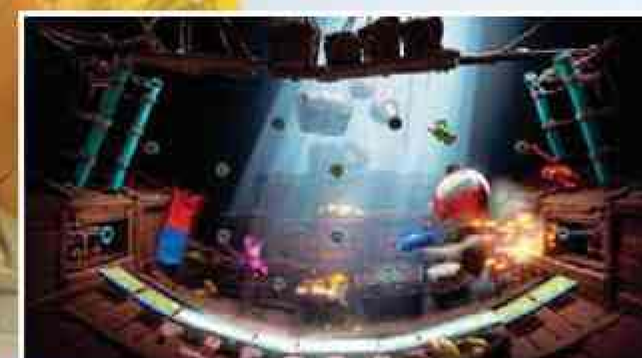






CHIMPARTY



PS4 | NAPNOK | MINIJUEGOS

Hay ocasiones en las que un mono debe demostrar ante su manada quién es el rey. Qué mejor manera que a través de 18 frenéticos y divertidos minijuegos cooperativos con más de 90 niveles. Avanza casillas en el tablero venciendo a tus oponentes en castillos fantasma, planetas alienígenas con gravedad invertida, un puerto pirata hasta arriba de cañones... en alocadas pruebas para hasta 4 jugadores. Un aspecto que hace que este juego sea ideal para todos los públicos es la simplicidad del control. Un solo botón bastará para manejar a nuestro personaje, con lo que la diversión a raudales que prometen las partidas es accesible para toda la familia.












MELBITS WORLD™

PS4 | MELBOT STUDIOS | PUZLE

Con un planteamiento que recuerda a la saga *Lemmings*, los madrileños Melbot Studios dan un giro de tuerca a la fórmula y la adaptan de manera excelente a las posibilidades que proporciona PlayLink. Nuestro objetivo es guiar a los Melbits a través de intrincados niveles con el fin de que entreguen un mensaje que se desvela según avanzamos en el juego. Lo que hace diferente a *Melbits World* es que cada jugador tendrá el control de diferentes elementos del escenario. A veces nos tocará manejar un puente, otras un muelle saltador... dotando a la experiencia de un original y entretenido cóctel de coordinación y caos. Otra muestra más de la variedad que cabe dentro de la línea de juegos de PlayLink.

LOS IMPRESCINDIBLES DE PLAYLINK

A PESAR DE LLEVAR poco más de un año entre nosotros, PlayLink es una línea de juegos exclusiva de PS4 que ya nos ha proporcionado pequeñas joyas del entretenimiento familiar. Aquí repasamos algunas imprescindibles.



INTENCIONES OCULTAS
Thriller policíaco innovador en sus mecánicas y con una apartado visual excelente.



¡HAS SIDO TÚ!
Ideal para fiestas por sus originales temáticas y desternillantes pruebas..



SINGSTAR CELEBRATION
La famosa fórmula de la franquicia, ahora más accesible y mejor..



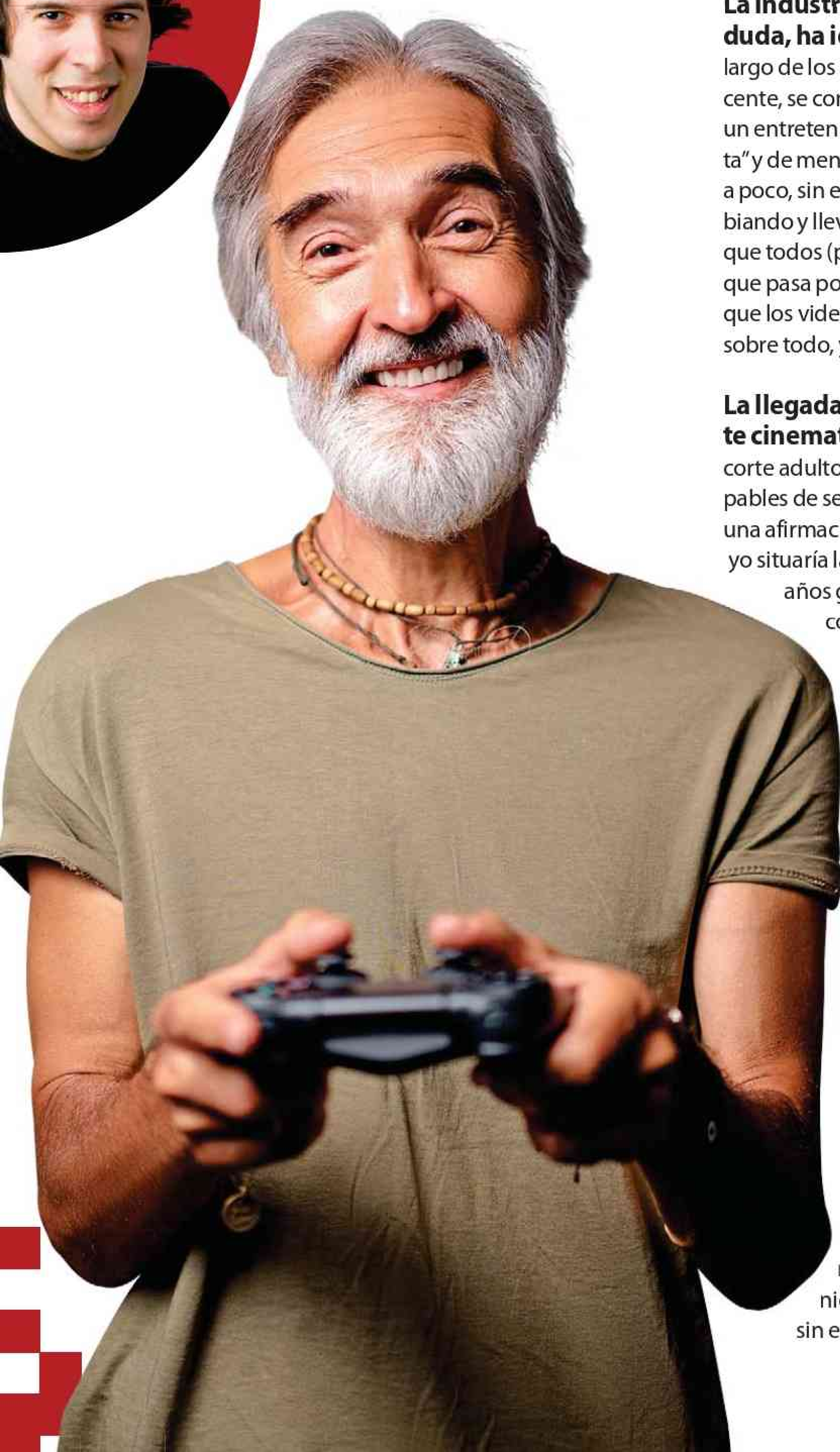
FRANTICS
Tan divertido y alocado para el jugador habitual como para el que jamás ha jugado.

Videojuegos, ¿afición de adultos?

SE NOS LLENA LA BOCA ASEGURANDO QUE LOS VIDEOJUEGOS SON COSA DE ADULTOS, PERO LOS NIÑOS AÚN IMPORTAN.

Borja Abadie
@BorjaAbadie





Como buena parte de los aficionados a los videojuegos, me inicié en este fantástico mundillo cuando era un zagal. Mis primeros recuerdos de jugar se remontan a los 6 o 7 años, con mi adorado Spectrum. Eso sí, antes ya me quedaba embobado mirando a mis hermanos mayores mientras jugaban al glorioso *Manic Miner* o a *Freddy Hardest*, entre otros muchos.

La industria de los videojuegos, sin duda, ha ido cambiando mucho a lo largo de los años. Cuando yo era un adolescente, se consideraba una cosa de niños, un entretenimiento menor para gente "rarita" y de mente infantil cuando menos. Poco a poco, sin embargo, esa acepción fue cambiando y llevamos ya muchos años en los que todos (prensa, jugadores y cualquiera que pasa por aquí) nos dedicamos a decir que los videojuegos son un arte más y que, sobre todo, ya son una cosa de adultos.

La llegada de la narrativa puramente cinematográfica y de temáticas de corte adulto a los videojuegos son los culpables de semejantes declaraciones. No es una afirmación científica ni de lejos, pero yo situaría la madurez del medio en los años gloriosos de PS One. Aventuras como *Metal Gear Solid*, *Resident Evil* o *Silent Hill* son buen ejemplo de ese salto que dieron los videojuegos para dejar de ser considerados algo infantil. Desde entonces, la cosa ha ido a más, ofreciendo experiencias cada vez más sesudas e incomprensibles para un niño de 7 años. Que sí, que un niño podría jugar a *Shadow of the Colossus*, a *Thomas was Alone* o a *Braid*, por poner algunos ejemplos de juegos no excesivamente violentos que, por edad, les están permitidos. Sin embargo, ¿comprenderían el mensaje que ha querido dejar su autor en ellos o el verdadero sentido de su historia? Para nada. Son aventuras con mecánicas más o menos simples que, sin embargo, esconden un mensaje que sólo los adultos pueden comprender. Si tenemos en cuenta los juegos PEGI +18 la cuestión es también clara. *The Witcher III* o el reciente *Red Dead Redemption II* hablan de cuestiones que escapan al raciocinio de cualquier infante. Los dos son tremendamente violentos e incluso el primero está cargado de sexualidad, pero es que además, tratan temas como la familia, el paso del tiempo y la vejez y un montón de cuestiones que serían poco menos que un galimatías en la mente de un niño.

Sin embargo, si fuese desarrollador, entonaría el "dejad que los niños se acerquen a mí" sin dudarlo ni un segundo. Si echamos un vistazo a los verdaderos éxitos recientes, los fenómenos que fabrican millones de euros cada año y que han revolucionado en buena parte la industria de los últimos tiempos, encontramos un denominador común: son juegos que han triunfado entre los más pequeños. Se presupone que el poder económico lo tienen los adultos, que por eso los estudios deberían dirigir todos sus esfuerzos para cautivar a los mayores de 18, pero no lo tengo tan claro. Por un lado no podemos menospreciar la fuerza de venta que suponen, todavía, las navidades, cumpleaños y demás, de niños que ejercen una enorme presión sobre sus padres para que les compren tal o cual juego. La cosa es mucho más incontrolable desde la llegada de los "free to play", ese modelo de negocio que detesto y que no permite que los progenitores ostenten un control tan férreo como deberían sobre lo que consumen sus hijos. Así, el chaval se descarga *Candy Crush*, *Fortnite*, *Clash Royale*, *Minecraft* o *Clash of Clans*. Son juegos baratos, cuando no gratuitos, que hacen un dineral con compras de objetos cosméticos y otras chorradas. Mientras tanto, los adultos consumimos juegos como *Red Dead Redemption II* que hacen verdaderas fortunas en ventas, así que está claro que hay sitio para todos en esta industria gigantesca. Sin embargo, no deberíamos despreciar a los niños indicando que los videojuegos ya no son o no deberían ser para niños porque la realidad, como decía, es que los grandes fenómenos de los últimos 10 años son, en su mayoría juegos para niños, nos guste o no.

La excelencia tenía un precio



Bruno Sol
@YeOldeNemesis

Red Dead Redemption II ya está en la calle y, tal y como se esperaba, ha arrasado tanto en crítica como en ventas. Llegó precedido por una polémica entrevista a Dan Houser en el que el vicepresidente creativo de Rockstar Games declaró que algunos empleados habían trabajado 100 horas a la semana para sacar el juego adelante. Esto volvió a reactivar la polémica sobre el "crunch" como ya sucedió ocho años atrás, antes del lanzamiento del primer *Red Dead Redemption*.

En enero de 2010, una carta publicada por Gamasutra y firmada por "las esposas de trabajadores de Rockstar San Diego" acusaba al estudio de las agotadoras jornadas laborales que sufrían sus parejas, trabajando 12 horas al día durante 6 días a la semana. Ante semejante precedente, las recientes declaraciones de Houser cayeron como una bomba. El propio Houser, que no suele prodigarse en los medios, publicó unos días más tarde un comunicado donde matizaba sus palabras, explicando que se refería al equipo senior responsable del guión del juego (entre los se encuentra) y sólo durante un periodo de tres semanas.

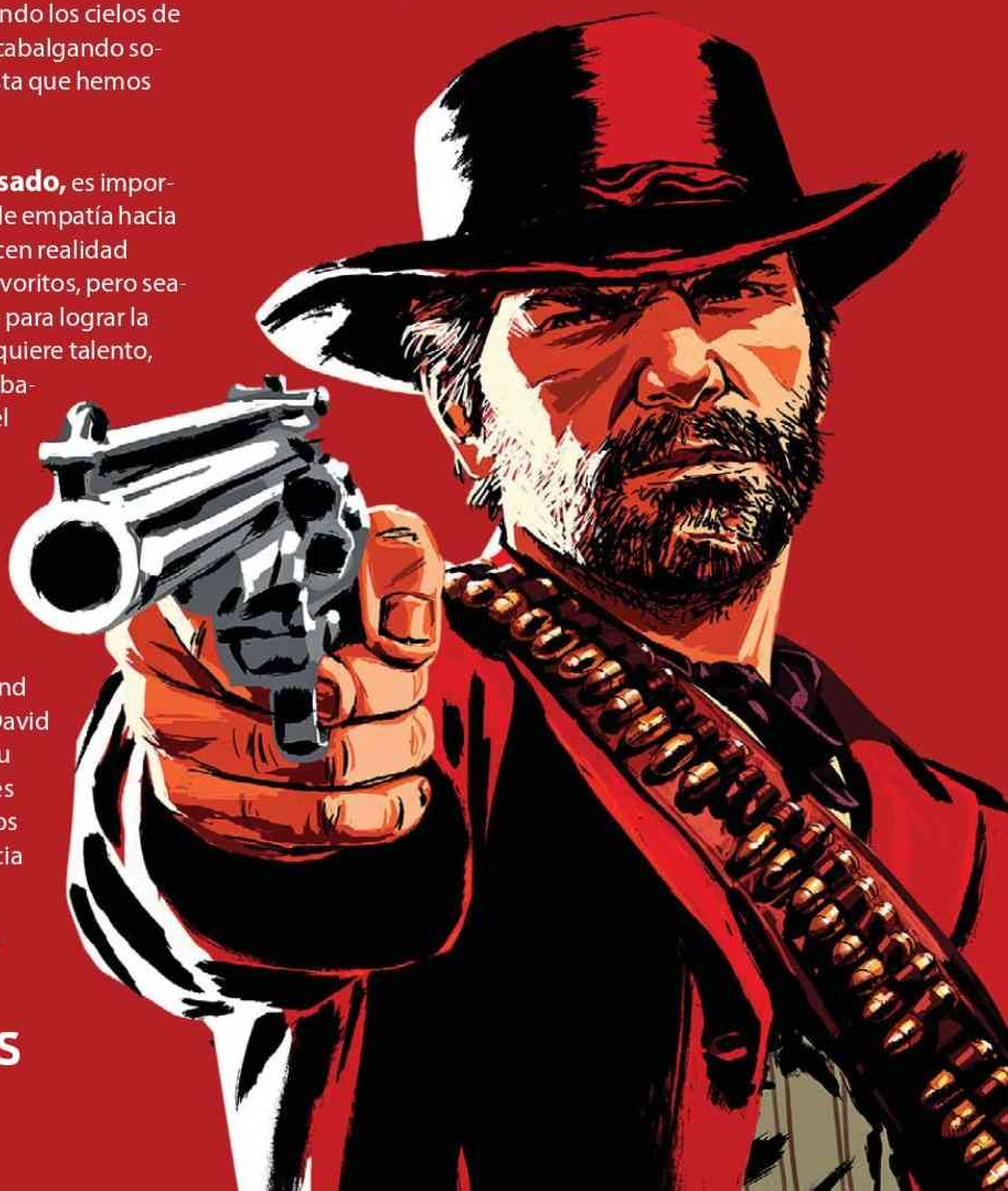
Kotaku avivó aun más la polémica al entrevistar a más 90 empleados y ex-empleados de la compañía, que confirmaron la existencia de jornadas con más de 90 semanales. ¿Qué empuja a un empleado a someterse a semejante paliza? Bueno, al riesgo de perder el empleo se añadía el hecho de que aquellos que abandonan un proyecto dejan de aparecer en los créditos del juego. No es una cuestión de orgullo, sino de perder la oportunidad de incluir en el currículum una producción de la envergadura de *Red Dead Redemption II*.

Las redes sociales se llenaron de comentarios de indignación y llamadas a no comprar el juego, como una medida de presión hacia una política laboral bastante habitual en el sector. Por un lado comprendo las quejas de los trabajadores de Rockstar, pero no pequemos de inocentes: muchos de nuestros videojuegos favoritos son el resultado de extenuantes jornadas laborales. Hace bastantes años llegué a ver sacos de dormir debajo de las mesas, durante una visita a las oficinas de Namco en Yokohama, por citar solo un ejemplo.

Las producciones Triple A exigen cada vez más una mayor cantidad de dinero y trabajadores, son obras que tienen detrás presupuestos multimillonarios y muchos años de desarrollo, con los estudios fichando y despidiendo gente en función del grado en el que se encuentre el proyecto. Es algo en lo que ninguno solemos pensar mientras vemos a Spider-Man surcando los cielos de Manhattan o a Morgan cabalgando sobre la pradera más realista que hemos visto en nuestra vida.

Como dije el mes pasado, es importante tener un mínimo de empatía hacia los trabajadores que hacen realidad nuestros videojuegos favoritos, pero seamos conscientes de que para lograr la excelencia no solo se requiere talento, sino también mucho trabajo. Y en producciones del calibre de las de Rockstar, esto alcanza cotas sobrehumanas. Los Houser pueden caerte mejor o peor (os recomiendo encarecidamente el libro Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto, escrito por David Kushner, para conocer su filosofía creativa), pero es indudable que sus juegos están a eones de distancia de la competencia. Y esto no se consigue sólo con dinero.

No seré yo el que censure al que decida no comprar *Red Dead Redemption II* por el clima laboral que se vive en Rockstar, pero tampoco puedo negar la calidad de un juego que no creo que sea superado, a nivel técnico, en esta generación. Solo espero que los más de 725 millones de dólares recaudados en apenas tres días repercuta, en la mayor medida posible, en los bonus del equipo y acabe traduciéndose en una mejora de sus condiciones laborales (esta vez quizás soy yo el que peca de inocente). En cualquier caso, millones de jugadores estaremos eternamente agradecidos a toda la gente que ha hecho realidad esta maravilla. Tanto a los que aparecen en los créditos finales como a los que, injustamente, han desaparecido de ellos.



MUCHOS DE NUESTROS VIDEOJUEGOS FAVORITOS SON EL RESULTADO DE EXTENUANTES JORNADAS LABORALES







Rico Rodríguez llega a la isla de Solís para enfrentarse a la Mano Negra, aunque también tendrá que lidiar con climatología extrema.

DIVERSIÓN CAÓTICA A PRUEBA DE TORNADOS

JUST CAUSE 4®

Rico Rodríguez tiene su propia receta para abordar los "mundos abiertos": con su gancho retráctil, su paracaídas, su wingsuit y muchas ganas de liarla. Y en *Just Cause 4* se supera a sí mismo.

PS4 | AVALANCHE STUDIOS/SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 4 DE DICIEMBRE

Las aventuras de mundo abierto están alcanzando cotas de calidad realmente sorprendentes. El techo en este sentido lo ha puesto *Red Dead Redemption II*, alcanzando unos niveles de profundidad y de detalle que han superado nuestras mejores expectativas. Pero una vez lanzado *RDR2*, es bueno comprobar que habrá otros títulos que, si bien no pueden competir con los valores de producción de la última obra de Rockstar, sí son capaces de desmarcarse ofreciendo otros enfoques y explorando otras vías que también pueden funcionar de lujo. Es el caso de *Just Cause 4*, que después de tres entregas en la que nos los niveles de destrucción y locuras a nuestro alcance ha ido "in crescendo", con esta cuarta entrega en Avalanche Studios van a rizar el rizo introduciendo en la ecuación tornados y otros devastadores fenómenos meteorológicos, además de potenciar aún más, si cabe, nuestras herramientas para hacer "el cabra".

Lo comprobamos viajando a Londres para asistir a la presentación europea del juego, donde pudimos probarrlo durante algunas horas y charlar con sus creadores.

Just Cause 4 se desarrollará en la isla de Solís, ficticia aunque de fuerte inspiración sudamericana (sus creadores nos contaron que habían visitado Perú para recabar documentación y que le sirviese de inspiracion). Tendrá un mapeado que consta de 1.024 kilómetros cuadrados (el de *Just Cause 3* no superó los 1.000) y albergará cuatro biomas distintos que nos dejaran paisajes muy diferentes, ciudades,, selvas tropicales, ríos, zonas montañosas, desiertos, cuevas... En este sentido será muchísimo más variado que el resto de los escenarrios anteriormente vistos en la franquicia.

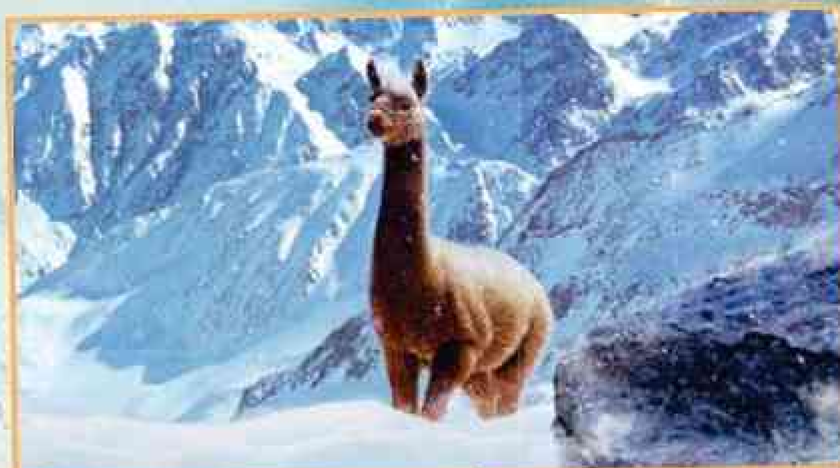
LAS CLAVES

LAS LÍNEAS MAESTRAS DE LA SERIE siguen estando presentes en *Just Cause 4*, aunque potenciadas con algunas novedades y buenas ideas que harán de esta entrega la mejor de la franquicia con diferencia.



MÁS PESO PARA LA HISTORIA

Nos enfrentaremos a la Mano Negra, liderada por Gabriela Morales, una antagonista muy carismática y a la altura de Rico Rodríguez.



ESCENARIOS MÁS VARIADOS

El mapa es el más grande de la franquicia y ofrece varios biomas con distintos entornos como nieve, selvas, parajes desérticos...



MÁS SALVAJE QUE NUNCA

Las nuevas posibilidades de nuestros gadgets y la presencia de fenómenos como tormentas hacen que el desarrollo sea aún más "bestia".

Pues a esta isla llega Rico Rodriguez dispuesto a enfrentarse con una organización llamada la Mano Negra, que gobierna la zona con puño de hierro liderados por Gabriela Morales, una villana que nos pareció bastante carismática. En este lugar, además, se están sucediendo misteriosos tornados y otros fenómenos meteorológivos cuyo origen tendremos que investigar, en un desarrollo menos líneal que en las entregas anteriores (podremos ir a cualquier lugar del mapa desde el principio) y con más peso para la historia y sus protagonistas, algo que sus creadores nos recalcaron durante la presentación. Pero tranquilos que, cuando terminéis la historia, aún os quedarán muchas cosas que ver y por hacer en la isla »





Podremos liarla por tierra, mar y aire pilotando una gran cantidad de vehículos. Diversión garantizada.

UNA HISTORIA CON GANCHO

LA HISTORIA DE LA FRANQUICIA *JUST CAUSE* es la historia del agente Rico Rodríguez haciendo el "cabra" por tierra, mar y aire en distintas islas paradisiacas. En cada entrega se han añadido nuevas posibilidades.



JUST CAUSE (PS2, 2006). La primera aventura del agente Rico Rodriguez ya nos dejaba libertad para hacer el cabra y cumpllr misiones en la tropical isla de San Esperito.



JUST CAUSE 2 (PS3, 2010). El archipiélago de Panau es testigo de la evolución de Rico, que ya se maneja con su gancho y su paracaídas como pez en el agua.



JUST CAUSE 3 (PS4, 2015). El wingsuit se une a las nuevas posibilidades del gancho retráctil de Rico. Está ambientado en el mediterráneo archipiélago de Medici.



JUST CAUSE 4 (PS4, 2018). La entrega más "bestia", de la franquicia, con el escenario más grande y variado, más armas y gadgets potenciados, tornados y tormentas...







Además de nuestro gancho retráctil también tenemos unos globos y unos cohetes propulsores que nos permitirán hacer todas las "diabluras" que se nos ocurran.

» de Solís. Ya os hemos contado que la Mano Negra serán nuestros enemigos en el juego, pero nototros también contaremos con apoyo en la zona. Las gentes de Solís, cuando vean nuestros triunfos sobre la Mano Negra, se irán agrupando en el Ejercito del Caos, que nos apoyará en nuestra lucha y protegerá las zonas ya libres de enemigos, Conquistar zonas enemigas generando el mayor caos posible en ellas (cuanto más caos, más efectivos se sumarán a nuestro ejército), y vencer en esta "guerra de guerrillas" será otro de nuestros objetivos en *Just Cause 4*, con batallas procedimentales entre ambos bandos en las que podremos (o no) tomar parte. También nos aseguraron que la IA de los enemigos ha mejorado considerablemente con respecto a *Just Cause 3*. Y efectivamente pudimos comprobarlo durante nuestra partida, en la que las tropas de la Mano Negra no cesaban de acosarnos por tierra, mar y aire (ahora también con drones), apoyándose entre sí constantemente mientras cumpliamos nuestras primeras misiones, muchas de ellas típicas de la saga (reventar unos generadores, sabotear comunicaciones, escoltar...) y otras bastante más originales que no os vamos a contar para no arruinar la sorpresa.

Para hacer frente a todas ellas contaremos con un arsenal más variado que nunca, que irá desde armas convencionales como rifles o lanzagranadas hasta otras mucho me-

LA ISLA DE SOLÍS

LA ISLA DE SOLÍS es una isla ficticia de inspiración sudamericana que presenta el mapeado más grande jamás visto en un *Just Cause* (1024 kilómetros cuadrados). Podremos ir a cualquier lugar de la isla desde el principio (pero ojo con meternos en alguna "boca del lobo" sin estar lo bastante preparados). Ofrece cuatro biomas, que nos dejarán distintos ambientes como selvas tropicales, ríos, zonas urbanas, montañas nevadas, desiertos... Una variedad nunca vista en la serie.



PUERTO DIEGO
ENSUEÑO
METEOLAB
TURRET FACTORY
PROSPERO TORRETAS
ILLAPA
QUYA
OJO DE LA PRADERA
PRISA AUTOMOVIL
JOYA DEL SOL
justcause.com/map

***Just Cause 4* supone la culminación de una idea que siempre ha estado latente en la serie: darnos las herramientas para hacer el "cabra" a nuestro antojo.**

nos obvas como cañones de viento o de electricidad. Además, la mayoría tiene un disparo "secundario", lo que nos otorgará aún más recursos en los tiroteos. En cuanto a vehículos, tranquilos que Rico también puede ir por tierra mar y aire, pilotando coches, motos, vehículos blindados, tanques, lanchas, helicópteros, aviones... Pero no nos engañemos, lo que hace tan especial a Rico Rodríguez no es ni su arsenal ni poder pilotar vehículos de lo más variopinto, sino su gancho, su paracaídas y su wingsuit. Un trío de recursos que es "marca de la casa" y que van a repetir en *Just Cause 4*, pero con grandes novedades. Dichos añadidos sobre todo tienen que ver con el gancho, que podremos usar como arma cuerpo a cuerpo, lanzarlo para propulsarnos rápidamente hacia nuestor objetivo (ya sea un tejad, un avión o un coche en marcha) o para unir dos objetos y "retraerlo", provocando distintas reacciones.

Esta última característica, que tenía su origen en *Just Cause 3*, en esta cuarta entrega adquiere una cantidad de matices absurda gracias a las novedades implementadas en este sentido. Para empezar, tendremos a nuestra disposición una especie de globos que, al estilo del sistema Fulton de *MGSV*, nos permitirán elevar prácticamente todo. Y también podremos utilzar una especie de cohetes como propulsores. Pero eso no es todo, ya que podremos controlar. combinar y modificar a nuestro antojo todas estas novedades. Podemos, por ejemplo, establecer la longitud del cable del gancho y la fuerza con que se retrae, el retraso en la activación de los cohetes o incluso activarlos y desactivarlos manualmente. Las posibilidades son inmensas (según nos dijeron sus creadores, hay más de 4 millones de combinaciones posibles). En la presentación, cogimos un tanque (si no hay ninguno a mano y lo necesitamos, podemos pedirlo y un avión nos lo »

MÁS JUEGOS CON LA DESTRUCCIÓN POR BANDERA

LA DESTRUCCIÓN ES UNO DE LOS INGREDIENTES FUNDAMENTALES de la serie *Just Cause*, pero hay muchos otros juegos que tambien han enarbolado esa bandera en aras de la diversión. Aquí van unos cuantos ejemplos de ello.



MERCENARIES (PS2, 2005). Este juego de Pandemic y su secuela *World in Flames* nos ponían en el papel de mercenarios en un mundo abierto repleto de posibilidades de destrucción.



BLACK (PS2, 2006). Además de hacernos destrozar coches en la serie Burnout, los chicos de Criterion se sacaron de la chistera este shooter en el que podíamos arrasar con casi todo.



TORNADO OUTBREAK (PS3, 2009). Los tornados son protagonistas también en este juego editado por Konami en el que deberemos "aspirar" objetos del entorno para hacer crecer nuestro tornado.



GODZILLA (PS3/PS4, 2014). Godzilla y muchos otros "kaijus" o bicharracos gigantes no tienen reparos en destruir ciudades enteras en este monótono juego de acción.



RED FACTION: GUERRILLA RE-MARS-TERED (PS4, 2018). Hace unos meses recibíamos en PS4 esta remasterización del original de PS2 de 2009. ¡Destrucción a martillazo limpio!



SHADOW OF THE TOMB RAIDER (PS4, 2018). En su última aventura Lara también tuvo que lidiar con catastrofes naturales como este tsunami que arrasó la isla de Cozumel.



DISASTER REPORT 4 (PS4, 2018). Hacer frente a las consecuencias de un terremoto en una urbe japonesa será nuestro cometido principal en esta aventura que no sabemos si saldrá aquí.







Sus gráficos no llegan a sorprender pero es mucho más estable que *Just Cause 3*.





Fenómenos meteorológicos extremos como tornados o tormentas de arena añadirán todavía más emoción a un desarrollo que promete ser muy divertido.

tirará), lo elevamos con los globos y lo propulsamos con los cohetes, obteniendo así un formidable vehículo de ataque aéreo blindado. Pero insistimos, las posibilidades son inmensas y loquísimas. Estamos seguros de que Internet se va a llenar de vídeos con creaciones de este tipo a cuál más salvaje y descacharrante.

La guinda de este pastel la pone la climatología extrema. Rico se las tendrá que ver con fenómenos meteorológicos como tornados, ventiscas, tormentas de arena que reducirán nuestra visibilidad... Evidentemente, si no tenemos cuidado serán letales, pero con un poco de habilidad y usando nuestro equipo, podremos aprovecharlas para nuestros propios propósitos, como propulsarnos con el wingsuit gracias a los fuertes vientos o incluso provocar que nuestros enemigos puedan ser fulminados por un rayo. De nuevo, el límite está en nuestra imaginación y en nuestra habilidad para llevarlo a cabo.

Este primer contacto con *Just Cause 4* nos ha encantado. Esta franquicia siempre nos ha resultado tremendamente divertida, pero esta cuarta entrega se va a llevar la palma en este sentido gracias a las inmensas posibilidades que le han añadido a nuestro gancho retráctil. Si a ello le sumamos su gran recreación de los distintos fenómenos meteorológicos (que no están de adorno sino que influyen decisivamente en la jugabilidad), un desarrollo menos lineal y una gran historia de fondo, podemos estar ante una de las mejores aventuras de mundo abierto del año. *Just Cause 4* sale el 4 de diciembre y le tocará competir en la campaña navideña con todos los "pesos pesados", empezando por el mismísimo *Red Dead Redemption II*. Pero su director, Francesco Antolini, lo tiene claro: "tenemos mucha confianza en *Just Cause 4*. Es un juego único y ninguna otra aventura se acerca a la destrucción y al mundo abierto como lo hacemos nosotros". Desde luego, en esto último tiene razón.

"La destrucción forma parte del ADN de nuestra franquicia"

TORY SETIAN
Senior Producer

Viajamos a Londres para probar *Just Cause 4* y allí hablamos del tiempo con sus creadores. Sí, del tiempo que hace en Solís: tornados, tormentas de arena...

La destrucción es un tema principal en los *Just Cause* pero puede ser un arma de doble filo y convertirse en algo repetitivo. ¿Cómo conseguís que siga sorprendiendo en esta nueva entrega?
La destrucción forma parte del ADN de nuestra franquicia, pero está lejos de ser repetitiva en *Just Cause 4*. Los tornados y las tormentas de arena son mucho más que efectos bonitos de los que hablamos en los comunicados de prensa. En realidad son una fuerza antagónica. Son el poder destructivo más potente en el juego y también uno de los oponentes más mortíferos de Rico.

> **"Los tornados y las tormentas son mucho más que efectos bonitos. Son el poder destructivo más potente en el juego."**

¿Fue un gran reto introducir estos tornados en *Just Cause 4*?
Definitivamente sí. ¡La madre naturaleza es impredecible! Pero creo que fue un reto divertido para el equipo. Empezar a estudiar cosas nuevas como las formas de las nubes, cuáles son las nubes que crean este clima… Hay tantas cosas en las que tuvimos que pensar y trabajar sobre ello, pero fue realmente emocionante crear estos eventos climáticos y espero que los jugadores también lo disfruten.

¿El nuevo motor Apex fue clave en la creación de estos efectos meteorológicos?
El motor Apex es realmente avanzado y ofrece muchas posibilidades a la hora de recrear físicas. Con él, somos capaces de hacer cosas que no podíamos hacer antes, como integrar el clima em la acción. Y además, *Just Cause 4* es un juego mucho más estable que su predecesor.

Háblanos de Gabriela Morales, líder de la Mano Negra. Por lo que hemos visto, parece la mejor villana de la serie.
¡Eso espero! Hay mucho trabajo con los personajes, realmente queríamos invertir en esa área en *Just Cause 4* y contar más sobre la historia de Rico. Además del desafío del clima extremo, queríamos crear un antagonista que fuera un complemento perfecto para Rico. Pero donde Rico es caótico, salvaje e impulsado por su instinto, Gabriela es ordenada, calculadora y estratégica. Y debido a que ella es un yin perfecto para su yang, o más concretaamente un cosmos para su caos, Rico se ve obligado a adaptarse a un nuevo tipo de amenaza.

¿Qué hay de Rico? ¿Es el mismo personaje de los juegos anteriores o quizás podemos esperar algún tipo de evolución en el protagonista de la serie?
Han pasado algunos años desde los eventos de *Just Cause 3*, pero Rico sigue siendo tan arrogante como siempre. Se sumerge en Solís con su habitual actitud y choca contra fuerzas opuestas más poderosas que a las que se enfrentó en el pasado. Esto hace que al principio dé un paso atrás y éste es un lado de Rico que no hemos visto mucho hasta ahora. En *Just Cause 4*, Rico modifica y mejora su gancho, planea mejor sus batallas y forja alianzas. Los jugadores verán una poderosa evolución a medida que crezca en su papel de líder. Le veremos crecer y experimentar cosas nuevas.

Has hablado de forjar alianzas. En este sentido, ¿cómo son nuestras relaciones con el Ejercito del Caos?
A medida que nos enfrentamos y vamos obteniendo victorias ante la Mano Negra, la reputación caótica de Rico crece, y más y más personas se unirán a su causa. A medida que la gente se une, el Ejército del Caos es capaz de expandirse y mantener más territorio bajo su control. A medida que avanzan por la isla, los activos que captura (fábricas de armas, fabricantes de vehículos, aeropuertos...) se suman al arsenal de Rico. También ofrece otras ventajas: tener una región bajo el control del Ejército del Caos también puede revelar nuevas actividades y misiones, por ejemplo. Y el crecimiento de tu ejército se refleja en el mundo del juego. A medida que vayas capturando regiones, podrás visitar las líneas del frente de la guerra y unirte a tus soldados mientras se enfrentan a la Mano Negra.

> **"En esta entrega los personajes están más trabajados. Queríamos contar más sobre la historia de Rico Rodríguez."**

¿Y qué tipo de mejoras podemos esperar para el gancho y el paracaídas, las herramientas principales de Rico?
Queríamos mejorar el manejo tanto del paracaídas como del wingsuit, Y como ya habíamos logrado que funcionaran bien en *Just Cause 3*, aquí podíamos centrarnos en mejorar sensaciones y el pulido general. de las mecánicas. Creo que lo hicimos realmente bien, logrando lo que probablemente sea la mejor experiencia "por los aires" jamás vista en un mundo abierto. Y hablando del gancho, hay que tener en cuenta su evolución a lo largo del crecimiento de la franquicia. En las dos primeras entregas, su uso era más límitado y en *Just Cause 3* introducimos la posibilidad de "retraer", que permite a los jugadores retraer los dos extremos del alambre de agarre cuando están atados a algo, y los jugadores se volvieron locos con eso. Así que con *Just Cause 4* potenciamos la idea de tener un gancho de agarre que realmente pueda interactuar con el mundo, anadiendo muchísimas nuevas posibilidades. El resultado es un gancho de agarre personalizable que se puede configurar de más de 4 millones de formas diferentes.

> **"*Just Cause 4* permite más de 4 millones de combinaciones posibles usando el gancho de agarre personalizable."**

La isla de Solís ofrece una gran variedad de escenarios. ¿Cómo os habéis inpirado para recrearlos? ¿Habéis viajado para documentaros en este sentido?
Sí, todo el equipo, durante dos semanas visitamos distintos lugares, incluyendo Perú. Hicimos fotografías y vídeos, exploramos... Y luego por supuesto el equipo de arte estudió muchísimo para cumplir nuestro objetivo: queríamos ofrecer más variedad que los títulos anteriores, al tiempo que manteníamos un gran mapa adaptado a la velocidad a la que nos movemos en los *Just Cause*. También utilizamos un software que, a través de algoritmos específicos, generó paisajes basados en la naturaleza icónica de América del Sur. Gracias a este proceso, pudimos generar entornos de gran escala a un ritmo muy rápido, algo que no habíamos podido hacer antes.

Para terminar, ¿qué característica o aspecto del juego es el que os hace sentir más orgullosos?
Creo que la inmensa mayoría del equipo respondería "El Tornado" y todo lo que gira en torno a él. Y no pretendía hacer ningún juego de palabras (risas).





EL SUEÑO DE CUALQUIER ASPIRANTE A DESARROLLADOR, HECHO REALIDAD

dreams®

Dicen que todos los aficionados al fútbol llevamos un seleccionador español dentro. Parece cierto, pero no tanto como que todo fan de los videojuegos lleva un Kojima o un Sakaguchi en las entrañas. Ha llegado el momento de dejarlo salir y mostrarle al mundo nuestros sueños jugables.

PS4 | MEDIA MOLECULE | SANDBOX | SIN CONFIRMAR

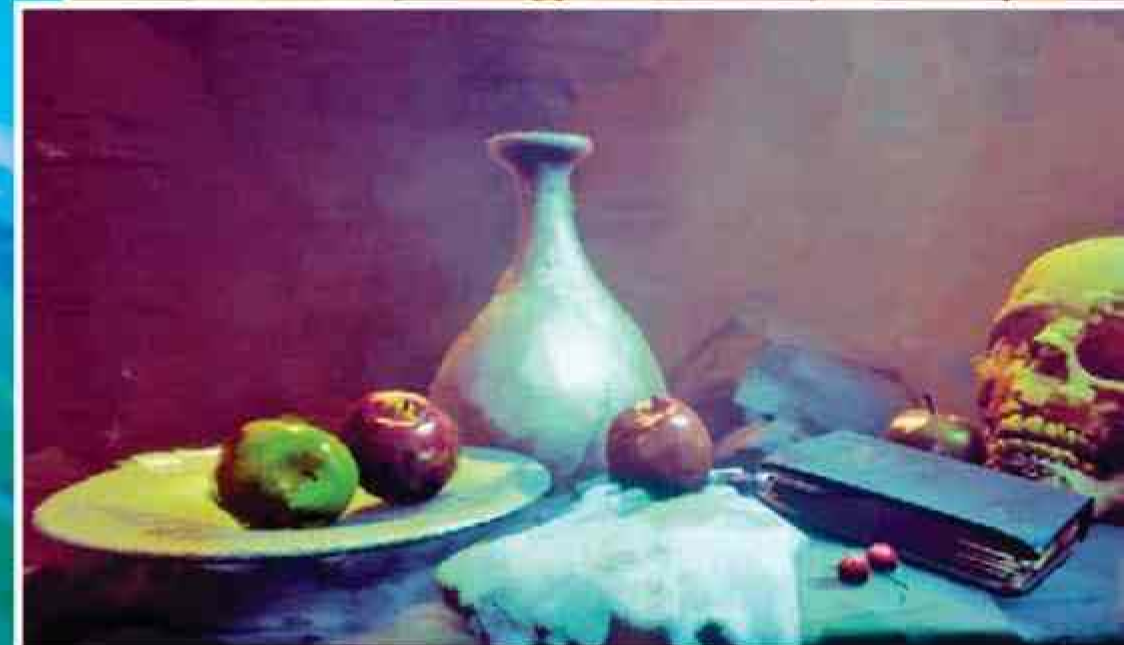


Jugar, crear y compartir han sido los pilares maestros de Media Molecule desde que sorprendieron a medio mundo con *Little Big Planet*. El desarrollo de su nueva propuesta, *Dreams*, no ha sido un camino de rosas. Ya en 2012 comenzaron su desarrollo aunque andaban más centrados con *Tearaway*. Desde entonces, el concepto inicial de crear un juego que permitiese a los usuarios construir sus propios sueños jugables fue creciendo de forma tan desproporcionada que su lanzamiento se ha retrasado en varias ocasiones. La beta iba a llegar en 2016 y aún no lo hemos catado, pero tras probar el juego en nuestras propias carnes hemos comprobado que la complejidad de las herramientas que *Dreams* pondrá a disposición de los usuarios casan perfectamente con este lanzamiento accidentado y varias veces postergado.

***Dreams* contará con una campaña** tradicional. En ella, viviremos los sueños del protagonista de la aventura, Art, un músico que debe descubrir cómo volver a colaborar con otras personas para tocar música juntos. Tres juguetes de su infancia (una osita, un zorro y un robot), junto a un dragón y la mejor amiga de su infancia, serán los protagonistas de los niveles. Más allá de ofrecernos una experiencia que promete ser interesante por sí misma, la clave de la campaña será que nos mostrará las capacidades de creación que tendremos a nuestra disposición. Así, algunos niveles serán como un juego de plataformas, otros como una aventura point and click y hasta niveles de puzles. Además, el juego también llegará con una buena ración de creaciones desarrolladas por los miembros de Media Molecule en sus ratos muertos (o eso afirman ellos). Nosotros ya hemos podido probar varios de ellos. En *Please Hug Me* seremos una especie de caja que, andando sobre una plataforma circular suspendida en medio de la nada, se acerca a unos conos que prefieren caer al vacío antes que recibir uno de nuestros abrazos. Es una chorrada, sí, pero sirve para demostrar las capacidades de *Dreams* para crear comportamientos simples de IA que hacen que los NPC (personajes no controlables) se alejen según se acerca a ellos nuestro personaje. Ferovium es un shooter de naves espaciales en 2D en el que debemos ir destruyendo torretas láser.











CREANDO UN ESTUDIO CREATIVO

MEDIA MOLECULE SE FUNDÓ EN 2006 con exmiembros de Lionhead Studios (creadores de *Black & White*) a la cabeza. Tras unos años dándole vueltas al concepto de que los jugadores pudiesen crear sus propias aventuras, comenzaron su andadura desarrollando *Craftworld*. A Sony le gustó tanto la idea que decidió financiar la creación de lo que finalmente se llamó *Little Big Planet*. A pesar del apoyo económico de Sony, el estudio seguía siendo muy modesto, tal y como querían sus propios fundadores, así que la posibilidad de que los jugadores fuesen los que nutriesen al juego de contenido les vino de perlas para mantener los costes en un nivel aceptable.

El éxito de *Little Big Planet* fue arrollador. La crítica lo puso por las nubes y lograron vender más de seis millones de copias, todo un bombazo para tratarse de una producción con tintes indie. Lógicamente, las adaptaciones y las secuelas no tardaron en llegar. Así, en 2009 lanzaron, con la ayuda del Studio Cambridge de Sony, un port para PSP y en 2011 la esperada secuela, *Little Big Planet 2* en PS3. Aunque pudimos disfrutar de una tercera entrega de la saga, Media Molecule no estuvo realmente involucrada en su creación, ya que andaban enfrascados en el desarrollo de *Tearaway*, uno de los títulos que mejor supo aprovechar las posibilidades de PS Vita, además de un gran juego de plataformas. En esta ocasión los jugadores no debían crear sus propios niveles, aunque se les animaba a construir, en la vida real, montones de modelos de papel con plantillas proporcionadas por el estudio. Por último, en el E3 2015, el estudio anunció su nuevo proyecto, *Dreams*, una aventura que nos permitiría crear nuestros propios videojuegos modelando y animando a los personajes y hasta componiendo la música. Será, por tanto, una evolución de su tradición creativa.

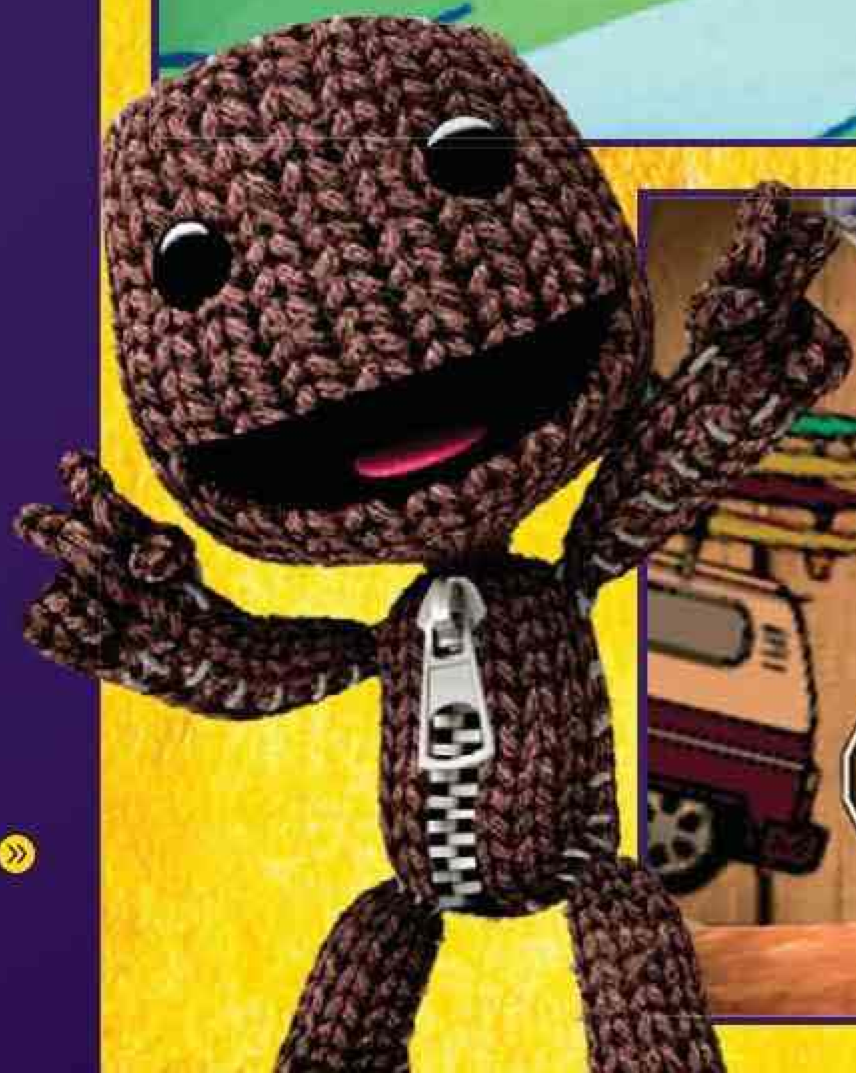
Su hermano mayor, *Moon Raiders*, es una shooter 3D en el que debemos ir derribando naves enemigas al más puro estilo del mítico *Colony Wars* de PSone. *Hammer Time* viene a demostrar que también podremos hacer juegos multijugador, al menos de forma local. Cada jugador controlará un martillo con el que podrá moverse por el escenario y golpear cosas. En una fase había que destruir objetos, en otra golpear bolas para marcar gol en la portería rival y en otra romper el suelo para hacer caer a nuestro rival. Simple y, sobre todo, muy divertido.

El plantel de minijuegos continuó con *Windy Glades*, un plataformas en 2D en el que nuestro protagonista se podía convertir en una especie de bola de luz para sobrevolar los escenarios. *Given Time* es, agarraos bien fuerte, una aventura de texto en la línea del mítico *Zork*. *Comic Sands* es otra aventura de plataformas en 2D, esta vez de scroll lateral, y con una dirección artística que imita las viñetas de un cómic y por las que nuestro héroe va, literalmente, saltando de una a otra. *MM Demo Content* tenía toda la pinta de ser parte de la campaña. Era una aventura 3D en la que con- »

TEARAWAY







LITTLE BIG PLANET











HERRAMIENTAS SIMPLES Y COMPLEJAS

LOS JUEGOS DE EDICIÓN deben mantenerse en la delgada línea que separa la diversión de las posibilidades creativas más densas. Es decir, debe parecerse y ofrecer opciones similares a las de un motor gráfico como Unreal 4 o Unity, pero también debe resultar divertido y accesible para jugadores sin experiencia en desarrollo.



PARA SELECCIONAR objetos del escenario o las herramientas con las que trabajamos utilizamos un cursor, que resulta más preciso aún con PS Move.



PODEMOS GRABAR cualquier acción, de tal forma que si movemos una plataforma, el movimiento quedará asociado al objeto y lo realizará de forma automática.



EL EDITOR DE SONIDO está compuesto por un secuenciador en el que podemos colocar y editar todo tipo de sonidos y músicas para crear nuestra melodía.



EL MODELADO 3D nos permite crear nuestros propios objetos y personajes esculpiendo como si fuese una especie de barro. También podemos animarlos.

Dreams llegará con una campaña tradicional y montones de juegos de muestra, que servirán como inspiración para nuestras creaciones.

trolábamos a una especie de robot que podía cargarse con electricidad para abrir nuevas zonas, saltar por plataformas, etc. Todas eran propuesta cortas y simples hasta cierto punto, pero que demuestran a la perfección que los límites de la variedad jugable estarán en nuestra propia imaginación y habilidades creativas.

El corazón jugable de _Dreams_, aunque parezca una contradicción de libro, serán las herramientas para crear nuestros propios juegos. Podremos empezar de cero como lo haría cualquier desarrollador usando Unreal 4 o Unity, por ejemplo, aunque también podremos utilizar plantillas, tanto de niveles como de personajes, animaciones, música, etc. En cualquier caso, colocar objetos sobre el escenario y manipularlos será realmente sencillo. Hasta animarlos será pan comido ya que podremos grabar cualquier acción que llevemos a cabo y el movimiento realizado quedará asociado al objeto en cuestión. Es más, incluso podremos utilizar el micrófono de la PS Camera para grabar voces con las que dar vida a nuestros personajes o crear diálogos. El modelado 3D será otro de los puntos fuertes. Media Molecules ha creado todo lo que podéis ver en estas pantallas utilizando el propio juego, por lo que ya os podéis hacer a la idea del gran resultado que podremos conseguir. Aunque no será, ni mucho menos, indispensable, el estudio inglés aconseja el uso de los controladores de PS Move para poder esculpir de una forma más precisa y natural. La edición de sonido también es realmente asombrosa. Como siempre, podremos usar las galerías disponibles o crear los sonidos de cero utilizando distintos sintetizadores. Más tarde, utilizando un secuenciador, uniremos las distintas pistas para crear nuestra propia melodía. Por otro lado, aunque no menos importante, estarán las cuestiones de lógica y programación visual, que serán las que den verdadera forma jugable a nuestras creaciones. Todavía no se han visto en profundidad las herramientas disponibles en este sentido, suponemos que porque resultan mucho menos atractivas de mostrar en





una feria como el E3, pero tienen pinta de ser bastante sencillas e intuitivas. Como todas las demás, eso sí, también gozarán de una profundidad y una complejidad que nos permitirá crear de todo. La curva de aprendizaje será un elemento fundamental para determinar el éxito de *Dreams* en todo tipo de usuarios. Para facilitarla, eso sí, Media Molecule ha creado todo tipo de tutoriales que podremos consultar desde el propio juego y, esperamos, que la oferta vaya creciendo una vez que salga el juego con aportaciones del estudio y de la comunidad.

***Dreams* no es para todo el mundo** debido a su propuesta creativa y poco inmediata en la que tendremos que dedicar muchas horas para extraerle todo el jugo. Para todos aquellos que ya degustasen las mieles de *Little Big Planet* y para los que esconden un desarrollador en su interior, sin embargo, *Dreams* promete convertirse en un hito histórico. Si alguna vez has intentado, o incluso si dominas, motores gráficos como Unreal 4 o Unity, descubrirás que lo que Media Molecule tiene entre manos es una absoluta barbaridad, una herramienta qaue promete revolucionar la creación de videojuegos.

ABBIE HEPPE - Mánager de comunicación de Media Molecule



"Los jugadores se podrán expresar con total libertad para crear su propio mundo"

Aprovechamos su estancia en la pasada Madrid Games Week para charlar con Abbie Heppe, mánager de comunicación de Media Molecule, sobre la nueva obra del estudio inglés.

Además de la edición de niveles, ¿podremos disfrutar de un modo Campaña en *Dreams*?
Sí, será un viaje a través de los sueños del protagonista, basados en los juguetes preferidos de su infancia. Esta campaña, que incluirá plataformas, puzles, "point and click", etc. servirá para mostrar todas las posibilidades del juego. Para crearla, hemos utilizado las mismas herramientas que ofrecemos a los jugadores para que diseñen las suyas.

***Dreams* parece una evolución natural del concepto de *Little Big Planet*. ¿Cuáles son las mayores diferencias entre ambas experiencias?**
Exacto, es una evolución, así que nuestros fans reconocerán algunas herramientas y nuestra forma de ofrecer contenido, pero hay muchas diferencias. La más importante es que es mucho más ambicioso y complejo. Para empezar, es en 3D, pero es que además ya no hacemos niveles, sino que podemos hacer juegos completos, cortos de animación, piezas de música, modelos 3D, etc. La otra gran revolución es que, mientras que *Little Big Planet* tenía una dirección artística muy concreta, en *Dreams* los jugadores se podrán expresar con total libertad creando su propio mundo, sus personajes... sin tener que ajustarse al estilo que nosotros les hemos propuesto.

***Dreams* nos permitirá crear nuestros propios juegos, cortos de animación, piezas de música, modelos 3D... Es más complejo que *LBP*.**

Con todas estas herramientas a disposición de la comunidad de jugadores, ¿no tenéis miedo de perder vuestros trabajos?
(Risas). Pues lo dices medio en broma, pero en Media Molecule actualmente contamos con 4 personas que descubrimos en la comunidad de *Little Big Planet*. Seguro que algo similar sucederá con *Dreams*. Más allá de eso, el propósito del juego es ofrecer una especie de hobby. Por ejemplo, cuando alguien decide aprender a tocar la guitarra, ¿lo hace expresamente para convertirse en estrella de rock o lo hace para pasar un buen rato con sus amigos y aprender a expresarse musicalmente? Este concepto de ofrecer una especie de hobby que requiere un aprendizaje no es algo muy común dentro de los videojuegos. Por eso nos parece que *Dreams* va a ser algo muy distinto a todo.

La clave de *Dreams* es que no necesitaremos ser unos profesionales de la industria para crear, obtener un gran resultado y divertirnos.

Las herramientas de creación, como por ejemplo la musical, parecen realmente complejas. ¿No echará eso para atrás a los jugadores menos pacientes?
No tengo, literalmente, ni la menor idea de cómo funciona la edición de sonido ni de cómo aprovechar todas sus posibilidades. Sin embargo, como has visto en la demo que os hemos mostrado, puedo jugar con ella y "hacer el tonto" hasta conseguir crear mi propia melodía de una forma jugable, divertida. Además, ponemos a disposición de los jugadores una gran cantidad de muestras de todo tipo para que puedan usarlas, modificarlas y experimentar con ellas para realizar sus propias músicas, animaciones, personajes... La clave es que no necesitas ser nada profesional y que puedes obtener un resultado genial divirtiéndote.

¿Qué limitación tendrán los niveles? Hemos probado varias de vuestras propuestas y todas parecen pequeños minijuegos. ¿Podremos crear cosas más grandes?
La verdad es que no sé si hay un límite al tamaño de los niveles. Sí que hay un límite de cosas que puedes poner dentro de un nivel (efectos, personajes, animaciones, etc.), pero llegado a ese límite siempre puedes unir montones de niveles mediante secuencias cinemáticas, pequeños tiempos de carga, etc... para ir empalmando niveles, tal y como se hace en cualquier otro juego, así que sí, podremos crear grandes juegos de larga duración.

¿Podremos importar cosas de otros programas a *Dreams* y, a su vez, exportar nuestras creaciones a otros programas?
Definitivamente sí que podremos importar cosas de otros programas. La exportación, sin embargo, aunque es técnicamente posible, debemos estudiarla, porque no sabemos si tendrá repercusiones legales el hecho de que alguien cree algo con *Dreams*, lo exporte y lo venda de forma comercial.

¿Cuándo llegará *Dreams*?
La beta se ha retrasado y llegará a finales de este año. El lanzamiento final aún no tiene una fecha concreta. Sabremos más tras la beta.

MÁS JUEGOS CREA-TIVOS







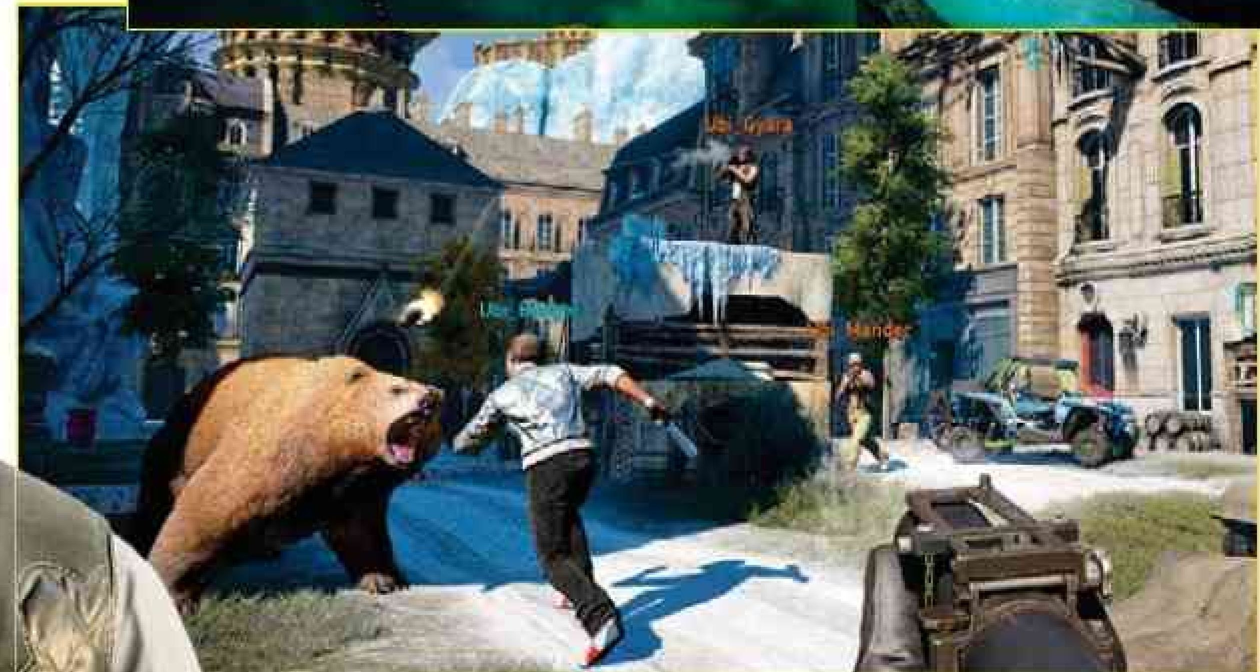
FAR CRY 5



UBISOFT SHOOTER 2018

La última entrega de la saga *Far Cry* no sólo nos ha ofrecido una campaña realmente divertida, variada y con un modo cooperativo impagable, sino que también esconde un editor de escenarios realmente completo llamado *Far Cry Arcade*. Y lo denominamos editor de escenarios porque, aunque es posible modificar hasta cierto punto el comportamiento de los enemigos generando patrullas, resulta imposible crear nuevas mecánicas de juego que vayan más allá de los modos prefijados por Ubisoft, como partidas a muerte 6vs6, acabar con todos los enemigos de un campamento o encontrar la salida de un nivel, por ejemplo. En cuanto a diseño de niveles en sí, sin embargo, el editor es una verdadera joya. Tenemos a nuestra disposición miles de elementos decorativos, personajes, enemigos, edificios, etc... de otras entregas de la saga *Far Cry* (*4*, *5* y *Primal*) así como de *Watch Dogs* o *Assassin's Creed Unity* y *Black Flag*. Vamos, que podemos recrear la ambientación que se nos pase por la cabeza, como demuestran las miles de creaciones de los usuarios que tenemos disponibles. Hemos visto de todo, desde escenarios que siguen el estilo más clásico de la saga, yetis incluidos, hasta versiones de *Star Wars*, *Metal Gear* o una recreación al dedillo de la isla de la serie Perdidos y otra del mítico *Resident Evil 2*, por poner algunos ejemplos. Crear escenario es realmente sencillo, aunque hay que dedicarle muchas horas si queremos construir algo realmente único. Un detalle muy interesante es que vamos subiendo de nivel jugando niveles o creando los nuestros, algo que alarga mucho la vida de este modo y nos incentiva para seguir jugando y creando.

***Far Cry Arcade* no lidia mucho con cuestiones jugables, pero es un editor de escenarios alucinante.**















MINECRAFT

MOJANG SANDBOX 2014

La madre de todos los fenómenos de la industria del videojuego de la última década es, con permiso de los battle royale, el todopoderoso *Minecraft*. Aunque el juego cuenta con un modo supervivencia en el que podemos dedicarnos a destruir y construir de forma repetitiva los bloques que conforman estos mundos generados de forma aleatoria, la verdadera gracia está en el modo creativo. En él, podemos construir básicamente lo que nuestra imaginación sea capaz de perpetrar. La cantidad de mecanismos que nos ofrece es bestial, con las clásicas vagonetas, trampas circuitos eléctricos... Los usuarios con mayor alma de arquitectos han conseguido crear verdaderas maravillas, como los múltiples mapas ambientados en Los Juegos del Hambre, el clásico Nuketown de *Black Ops*, recreaciones de *Skyrim*, de la torre del primer *Destiny*, etc... Lo mejor es que, además de crear mapas de todo tipo, también hay modos muy variados, con puzles, parkour, supervivencia, búsqueda de objetos...



Aunque Media Molecule y *Dreams* están copando toda la atención de aquellos usuarios a los que les gusta crear sus propios escenarios o juegos, el catálogo de PS4 guarda algunas joyas que harán las delicias de los más "constructores".



LittleBIGPlanet™

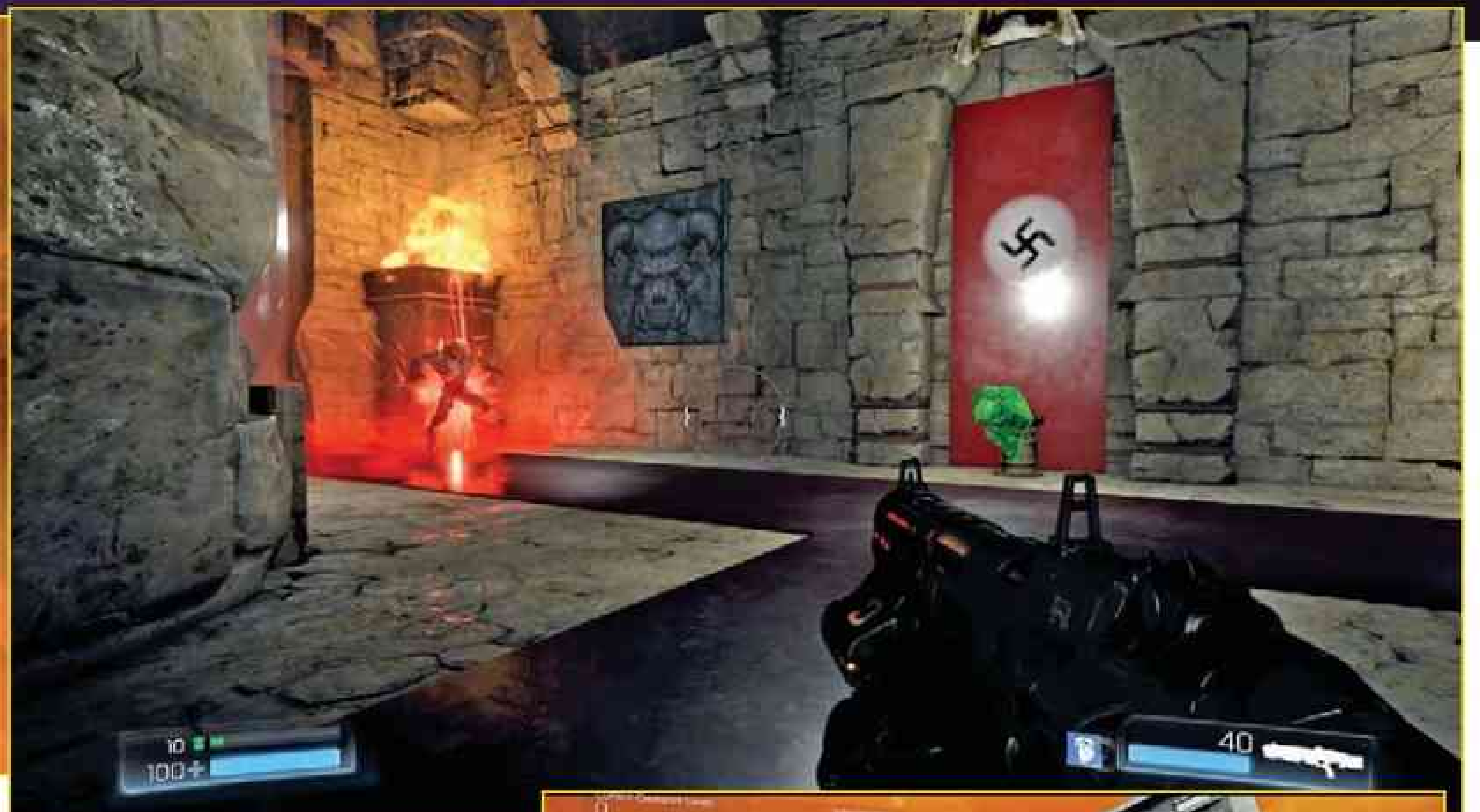




MEDIA MOLECULE | PLATAFORMAS | 2008

El germen de *Dreams* nació en las oficinas de Media Molecule en 2008. La primera entrega, para PS3, sorprendió a los jugadores de medio mundo gracias a su completo editor de niveles. La idea original de crear nuestras propias fases de plataformas fue evolucionando con el paso de las entregas hasta culminar con *Little Big Planet 3* que, gracias a los nuevos personajes que incluía, multiplicó notablemente las opciones jugables, permitiéndonos desarrollar puzles en los que el peso del protagonistas era clave o niveles de vuelo que dieron pie a todo tipo de shooters, por poner dos ejemplos. Además, también había nuevas mecánicas, como la posibilidad de escalar o el clásico "wall-jump", así que la variedad de los niveles fue mayor que nunca. Eso sí, esta tercera entrega fue desarrollada por Sumo Digital y llegó con algunas taras técnicas, por lo que no fue tan bien recibida de inicio.





DOOM SNAPMAP



ID SOFTWARE | SHOOTER | 2016

El reinicio de la saga en 2016 fue exquisito. No sólo supo adaptar la fórmula a nuevos tiempos con unos gráficos tremendos y una fluidez digna de un PC, sino que mantuvo todas las señas de identidad del juego original. Tal fue su éxito que, como sabéis, estamos esperando su secuela, *DOOM Eternal*. Sin embargo, poco se ha hablado del genial modo Snapmap, que nos permitía crear nuestros propios niveles. El editor no sólo contaba con una gran cantidad de herramientas para crear escenarios utilizando habitaciones prefabricadas, modificar la colocación de los enemigos o su comportamiento, sino que también ofrecía utilidades mucho más complejas para que los más expertos hiciesen auténticas maravillas. De hecho, el editor es tan completo que nos hemos podido encontrar con juegos de todo tipo, como "tower defense" en los que colocar trampas y torretas para acabar con hordas de demonios, un secuenciador musical en el que ir tocando distintas pistas de audio, una arena en la que los distintos enemigos se enfrentaban entre sí o un concurso de preguntas y respuestas, entre otros muchos ejemplos. Las opciones para controlar la lógica del juego, además, permiten crear tiendas dentro de un nivel y la posibilidad de añadir nuestra propia geometría, por otro lado, consigue que los escenarios de algunas campañas creadas por los usuarios sean realmente distintas también a nivel visual, con edificios únicos, ambientaciones algo más realistas o incluso guiños al mítico *Wolfenstein 3D*, por ejemplo.

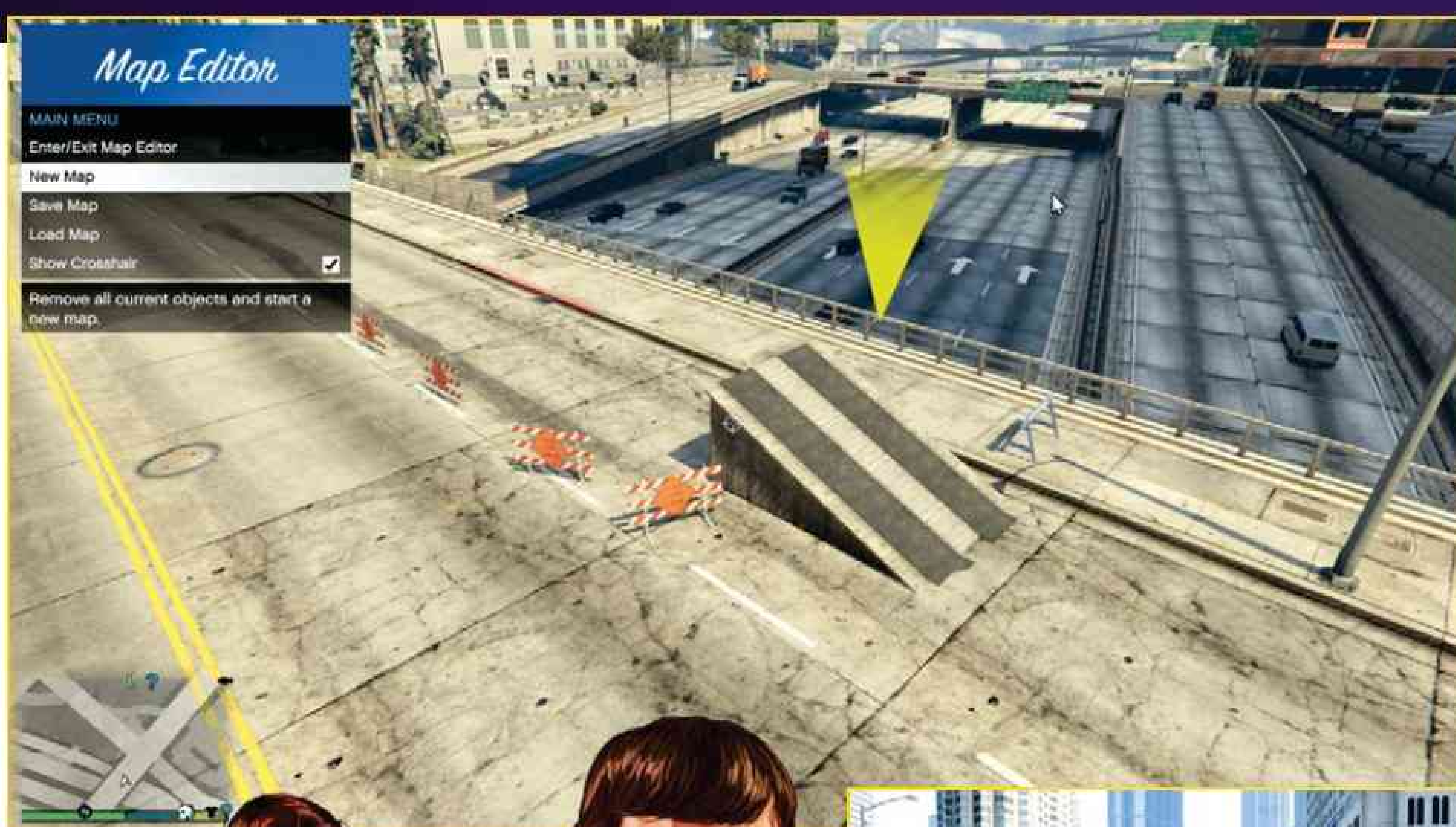
DOOM no es sólo un shooter frenético, también tiene un editor realmente complejo y completo.







Grand Theft Auto ONLINE













ROCKSTAR MUNDO ABIERTO 2013

Explicar a estas alturas el mimo con el que Rockstar trata todas y cada una de sus creaciones nos parece obvio. Lo podéis leer en el análisis de *Red Dead Redemption II* y lo leísteis también cuando hicimos la crítica de *Grand Theft Auto V* en su día. En cuanto a editores de contenido, además, *GTA Online* ha evolucionado a niveles estratosféricos lo que ya habíamos visto en anteriores entregas de la saga. La creatividad de los usuarios, como suele suceder con este tipo de herramientas, ha sobrepasado con creces las expectativas iniciales de sus propios creadores. Es más, muchos de los modos de juego que ha ido añadiendo la propia Rockstar mediante actualizaciones con el paso de los años se han basado en las ideas de los jugadores, como el parkour o las carreras de circuitos en el aire con loopings, por poner dos ejemplos. El creador de contenido funciona de una forma bastante sencilla, aunque el menú es muy mejorable. Gracias a él, podemos crear misiones de captura, partidas a muerte y carreras. Como suele suceder con este tipo de editores, nuestras primeras creaciones probablemente resultarán un fiasco. La única forma de remediar esto es experimentar una y otra vez, a ser posible con algunos amigos que hagan las veces de conejillos de indias. Para que os hagáis una idea del gigantesco abanico de posibilidades que despliega *GTA Online* gracias a su editor de contenido, bastaría con especificar que hay más de 600 misiones disponibles (contando carreras, partidas a muerte, de último hombre en pie, de supervivencia, paracaídas...) y eso que aquí no se incluyen las misiones relacionadas con las expansiones de moteros, tráfico de armas, golpes... ni las creadas por los usuarios. El universo de juego, de esta forma, se vuelve prácticamente infinito. Así que ya sabes, dedícale unas horas a tu creación y construye una misión tan buena que consiga el aprobado de la propia Rockstar. Te ganarás nuestro corazoncito.

El creador de contenido es tan completo que Rockstar ha copiado las creaciones de los usuarios.

TRACKMANIA TURBO





NADEO VELOCIDAD 2016

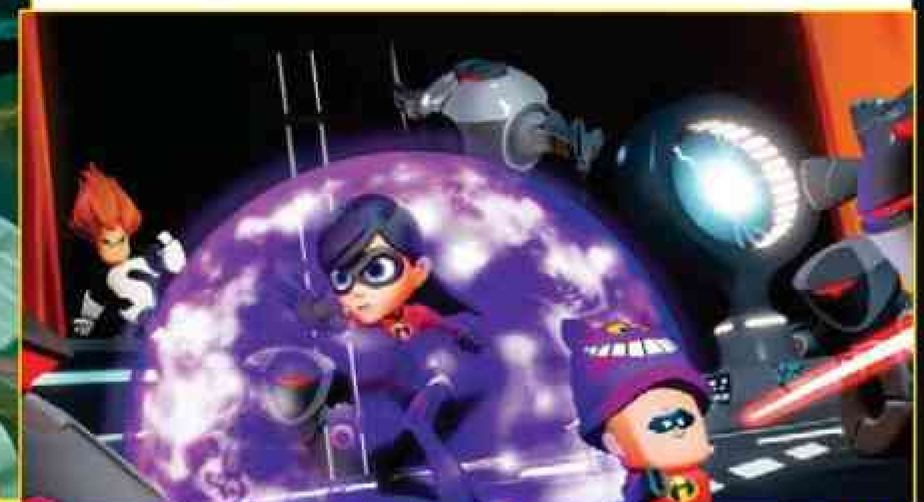
Los editores de mapas encajan como anillo al dedo en multitud de géneros, aunque puede que los juegos de coches se lleven la palma. El editor de circuitos de *Trackmania Turbo* es absolutamente bestial. Las estructuras puede parecer simples en lo estético, pero la realidad es que sacrifican lo visual para ofrecernos jugabilidad en estado puro. Los coches alcanzan tanta velocidad que los loopings, adherirnos a las paredes o incluso conducir boca abajo está a la orden del día, por lo que a la hora de construir los circuitos el límite está en nuestra imaginación. Las cosas se pueden complicar tanto que, afortunadamente, el editor cuenta con un buen número de piezas que indican el camino a seguir a los corredores, ya que de otro modo sería casi imposible seguir el trazado. Un consejo: utilizad vallas si os sobran piezas para evitar caídas innecesarias en los bordes del circuito. Y por último, una petición para Sony: por favor, haced esto mismo con *WipEout* y nos haréis más que felices.

Disney Infinity

AVALANCHE SOFTWARE SANDBOX 2013

Además del juego de acción principal, la saga *Disney Infinity* brillaba con luz propia en el modo Toy Box, que nos permitía crear nuestro propio videojuego. Afortunadamente, el propio juego contaba con acceso a una buena cantidad de tutoriales para hacernos la vida más fácil. Las posibilidades del editor son realmente bestiales, aunque los fans de Disney con lo que más suelen disfrutar es con la opción de utilizar a personajes de distintos universos de la compañía en un mismo juego. Crear mecánicas de juego resulta muy sencillo gracias al uso de "triggers", áreas de lógica jugable que activan determinados eventos cuando un jugador entra en ellas. El verdadero problema es que para aprovechar al máximo todo lo que puede llegar a ofrecernos necesitamos hacernos con todas las figuras.















Trials Fusion

REDLYNX VELOCIDAD 2014

El motor de físicas de la saga *Trials* no es sólo uno de los motivos por los que el juego resulta tan divertido y desafiante. También es un punto de partida perfecto para un editor de niveles. La simplicidad de la perspectiva 2D hace que crear niveles sea algo más sencillo que en otras de las propuestas de este reportaje, pero si queremos construir un circuito excepcional, tendremos que dedicarle muchas horas. Las físicas, medidas al detalle, también ayudan a experimentar con nuestras creaciones y desechar las cosas que no funcionan como deberían. El comportamiento de cada pieza del circuito, además, es fácilmente modificable mediante un buen número de herramientas que, con un poco de práctica, pueden llegar a resultar muy intuitivas.

Gran Turismo 6

THE REAL DRIVING SIMULATOR

POLYPHONY DIGITAL VELOCIDAD 2013

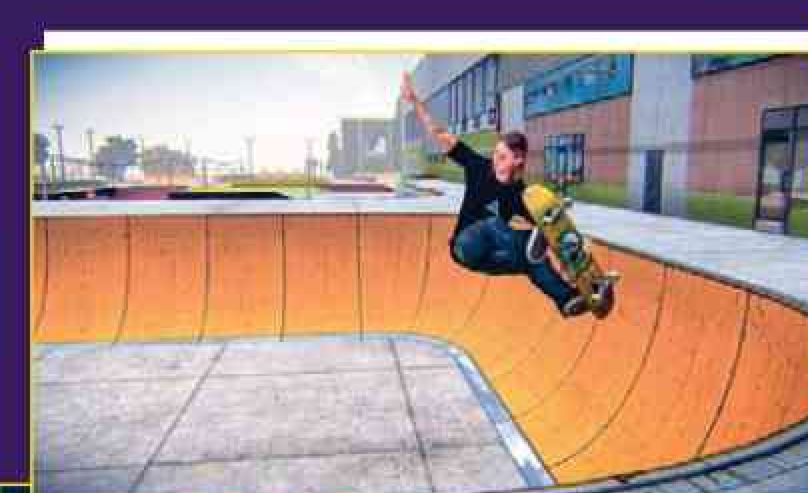
El simulador de Kazunori Yamauchi siempre nos ha ofrecido unas carreras muy realistas y una ingente cantidad de modos de juego. En esta sexta entrega, además, pudimos disfrutar de un editor de circuitos. Eso sí, tuvimos que esperar hasta el 2015 y estábamos obligados a utilizar una aplicación móvil para poder crearlos. Además de poder diseñar nuestro propio circuito a mano, para luego jugarlo en nuestra PS3, también podíamos importar imágenes para personalizar al máximo su aspecto e incluso utilizar el GPS de nuestro teléfono para crear rutas absolutamente realistas. Vamos, que era una verdadera joya. El problema es que tardó dos años en salir, cuando el ciclo de vida de PS3 estaba en las últimas. Nos encantaría verlo, sobra decirlo, en *Gran Turismo Sport*, pero parece poco probable.















Tony Hawk's Pro Skater 5

ROBOMODO DEPORTIVO 2015

La saga *Tony Hawk's Pro Skater* ha sido una de las mejores de la historia del deporte virtual. Sin embargo, lo sabemos perfectamente, esta quinta entrega numerada fue un completo fiasco. Eso sí, el editor de skate parks, una de las modalidades clásicas de la saga, nos sigue pareciendo un gran acierto. Decenas de rampas y piezas están a nuestra disposición para construir el parque de nuestros sueños. Además, también podemos llenar el escenario con varios objetivos para desafiar a los jugadores que prueben nuestra creación, como las míticas letras de "skate", por ejemplo. Los problemas de control que arrastra el juego en todas sus modalidades son el peor enemigo de este simple, pero efectivo, editor que podría haber dado mucho más de sí. Preferimos dedicarnos al genial *Skate* de EA, por supuesto.

SUPERVI

DE COMPONENTE DE JUEGO





1 La supervivencia online multijugador está en auge. Incluso compañías como Bethesda se han decidido a probar suerte con el género, en su caso con el nuevo *Fallout 76*.

Conseguir alimentos, tener un techo, curar nuestras heridas y obtener recursos. Son factores que forman parte de nuestras vidas y, a gran escala, de la evolución del hombre, ya que sobrevivir es algo intrínseco al ser humano. Hablamos de elementos "reales" que, en teoría, están lejos de los preceptos fantásticos de los videojuegos. Pero lo cierto es que, de manera paulatina, estos procesos están presentes en cada vez más juegos; un "matrimonio" ideal que ha dado lugar a un género con entidad propia: la supervivencia. Títulos en los que el hambre, la sed o la enfermedad son enemigos tan temibles como los zombis o las bestias salvajes. Añadimos a la mezcla la "sana" competición multijugador, y entenderemos por qué estos juegos arrasan.

Los juegos de supervivencia comparten planteamiento con los RPG y otro tipo de aventuras: un personaje que parte de cero y sube de nivel poco a poco, mientras explora un mundo abierto. Los "abuelos" del género los encontraríamos en juegos de rol como *UnReal World* (1992), que nos sometía a las condiciones de vida de la Edad de Hierro; o *Robinson Requiem* (1994), una historia de ciencia-ficción en la que podíamos incluso amputarnos miembros para sobrevivir. También existen precedentes más recientes, como *I Am Alive* (2012); en él la búsqueda de recursos como agua, comida o medicinas era crucial para seguir con vida. De manera paralela, cada vez más juegos han incorporado elementos

PRECURSORES DEL GÉNERO

ELEMENTOS DE LA SUPERVIVENCIA como alimentarse, dormir o crear un refugio ya estaban presentes en otros juegos, mucho antes de la explosión del género. Son títulos cuya popularidad sirvió para, poco a poco, dar forma a la supervivencia actual.



METAL GEAR SOLID 3

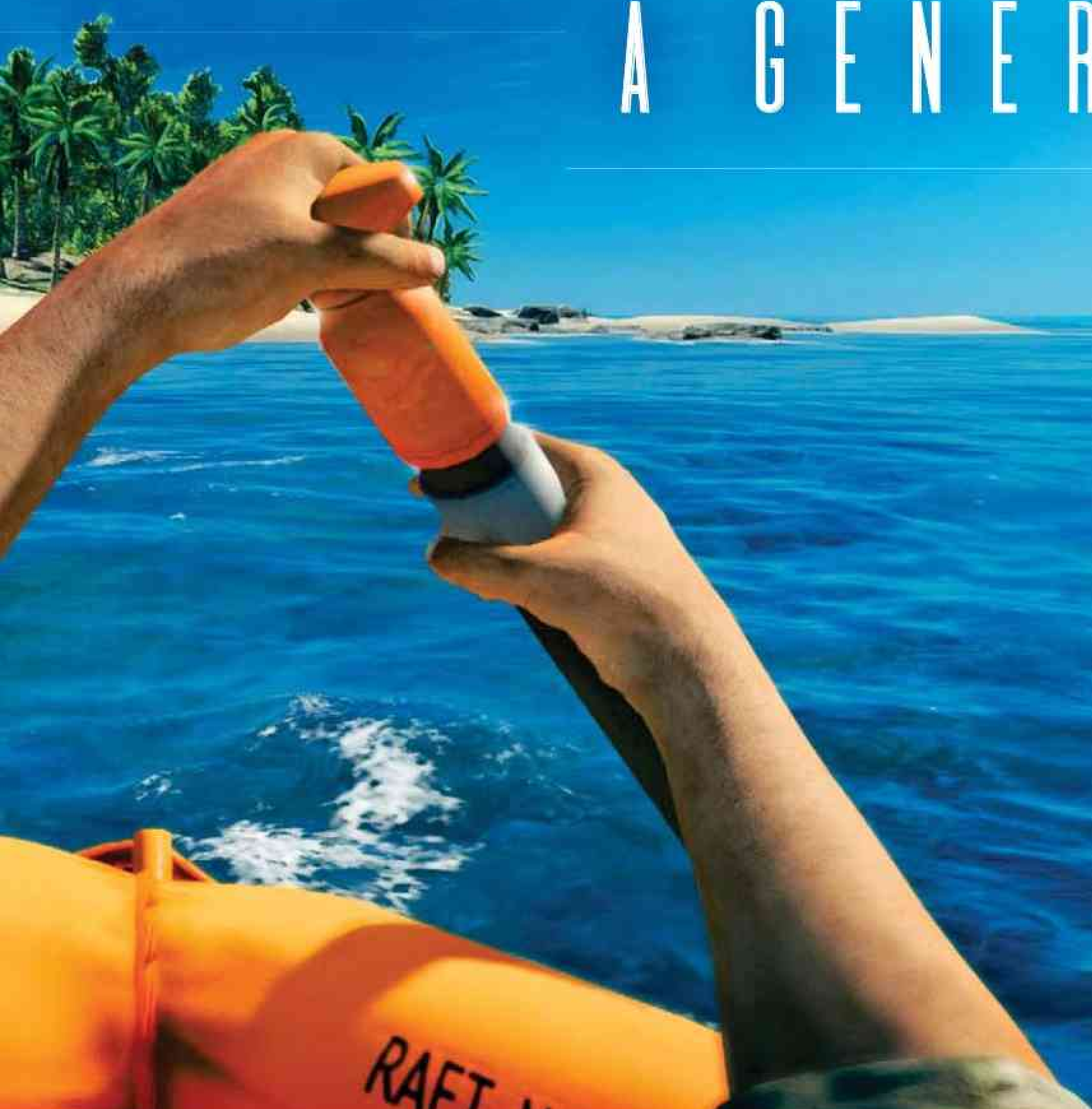
Esta precuela de 2004 está ambientada en una zona selvática. Un entorno hostil en el que, para seguir con vida, es necesario cazar y comer a menudo. En *Snake Eater* también debemos curar nuestras heridas, por ejemplo fracturas.



VENCIA

A GÉNERO EN SÍ MISMO

Analizamos las claves de un género que está arrasando entre los jugadores y las plataformas de streaming.





2 Como muestra *The Forest*, un elemento fundamental de la supervivencia es construir refugios con una cantidad concreta de recursos.



3 *The Long Dark* combina el modo Supervivencia con Wintermute, un argumento episódico.



4 El reciente *We Happy Few* es otro ejemplo de juego que incorpora elementos de supervivencia a un género distinto.

de supervivencia. *The Elder Scrolls* y su serie de fantasías en mundo abierto, poco a poco han integrado rasgos como la alimentación, el "crafteo" o la construcción. Lo mismo le ha ocurrido a otra serie de Bethesda: *Fallout*, que ahora "abraza" por completo la supervivencia multijugador con *Fallout 76*. Dos sagas en primera persona, una perspectiva perfecta para la inmersión que requieren los juegos de supervivencia. Por ello no es de extrañar que muchos shooters tengan mecánicas del genero: ahí está *Far Cry* y, en particular, su segunda entrega, la más realista de la serie. Ambientado en la sabana africana, en el juego de 2008 nuestro personaje tenía que mantener las armas en buen estado, reparar su vehículo y mantener a raya enfermedades como la malaria.

Fue en el año 2011 cuando vimos en un mismo juego todos los rasgos de la supervivencia moderna. *Minecraft* es conocido sobre todo por las monumentales construcciones de sus usuarios; »

MINECRAFT

Minecraft es quizás el precursor definitivo del género. Su Modo Supervivencia tiene todas las claves del género, incluyendo la alimentación, búsqueda de recursos, crafteo, curación de heridas y la necesidad de crear un refugio que nos proteja.



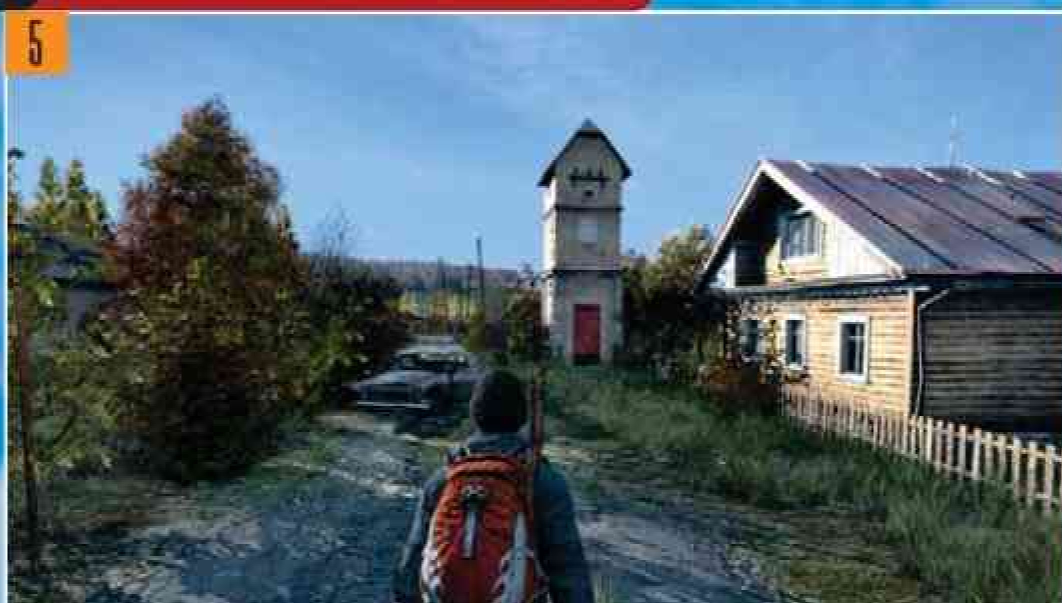
LOS SIMS

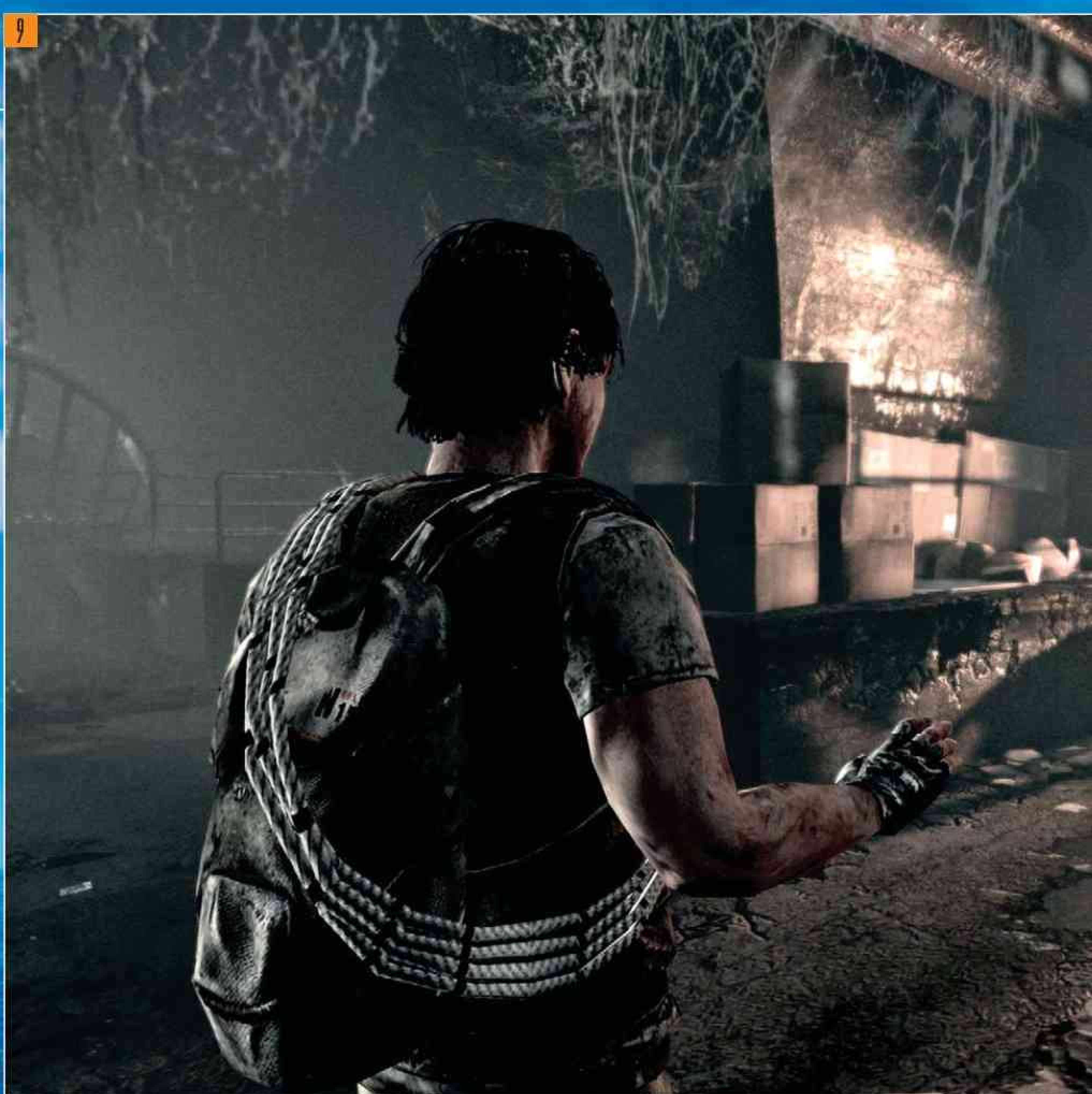
Desde el año 2000 Los Sims nos han mostrado que la vida moderna también tiene mucho de supervivencia. En esta saga hay que construir un hogar, alimentarse y descansar, además de tareas más "mundanas", como encontrar empleo o mantener la higiene.



FALLOUT: NEW VEGAS

Este juego de Obsidian llevó el crafteo a otro nivel, permitiendo crear desde armas hasta comida o medicación. El Modo Hardcore hacía que la aventura se convirtiese en una experiencia más radical.





5 *DayZ* fue el gran precursor no sólo del género actual de la supervivencia, sino también de los battle royale como *Fortnite*.

6 Gracias a su éxito, *Minecraft* sentó las bases del género de supervivencia.

7 Los estupendos *How to Survive 1 y 2* combinan los zombis con entornos hostiles, en vista isométrica.

8 *Shadow of the Tomb Raider* tiene crafting, caza y otros elementos asociados a la supervivencia.

pero también ha sido el título que ha dado popularidad al género de sobrevivir. En el juego de Mojang hay búsqueda de recursos, "crafteo" y la necesidad de un refugio para estar a salvo; pero también tenemos necesidad de alimentarnos, herramientas que se degradan en función de sus materiales y, en el modo Hardcore, un rasgo habitual en muchos juegos de supervivencia: la muerte permanente, que nos obliga a empezar de cero si fallecemos. La popularidad de Minecraft con la otro título fundamental para el género: *DayZ* (2012). Este juego para PC (y aún pendiente de lanzamiento en PS4) comenzó siendo un mod del shooter *ARMA 2* (2009), para convertirse en un título independiente. *DayZ* combina la supervivencia extrema con los zombis, en un vasto entorno post apocalíptico. Es también un juego multijugador, en el que podemos unirnos a otras personas o bien disparar a todo lo que se mueva. La importancia de *DayZ* es doble: por un lado, supuso el pistoletazo de salida a muchos otros juegos de supervivencia, cada vez más ambiciosos y con mejor calidad técnica. Los zombis o los entornos hostiles son elementos destacados en títulos posteriores, como *7 Days to Die* (2013), *How to Survive* (2013) o *The Forest* (2014); también en juegos más enfocados hacia el terror, como *Dying Light* (2015) o la saga *Dead Island*. Pero *DayZ* también sentó las bases de otro género que arrasa en la actualidad: los battle royale. Sin ir más lejos, *Fortnite* tiene aspectos que indiscutiblemente "pertenecen" a la supervivencia, como la búsqueda de recursos, las construcciones o las partidas simultáneas en un escenario gigantesco.

Hasta el momento, las compañías más importantes han preferido "coquetear" con la supervivencia antes sumergirse en el género de forma absoluta. Títulos como *Metal Gear Survive*, *No Man's Sky* o los recientes *Shadow of the*

Poco a poco las grandes compañías han introducido en sus títulos elementos de supervivencia, como la caza o la construcción.



Tomb Raider y *We Happy Few* incluyen crafteo, caza, alimentación y otros aspectos asociados a juegos de supervivencia, pero sin "entregarse" por completo a dicho género. Incluso el nuevo *Fallout 76* prefiere evitar dicha etiqueta: "cuando dices "supervivencia" todo el mundo lo asocia a juegos como *DayZ*, y *Fallout 76* no tiene nada que ver", asegura Todd Howard de Bethesda. "Es un juego online multijugador, pero tiene ese "toque" de la saga, propio de jugar en solitario". Menos remilgoso es Joel Bylos, director de *Conan Exiles*: "en el juego puedes, si lo deseas, limitarte a explorar y sobrevivir; o avanzar en la historia en solitario; o construir una gran arena de combate para que luchen tus esclavos. Es lo bueno de la supervivencia: te proporciona una serie de herramientas y te da libertad para crear tu propia aventura." Para Bylos, otro rasgo fundamental del género son las dinámicas sociales: "imagina que amenazas a un jugador, éste va a tu campamento y tú le cap- »

9 Aunque no obtuvo el reconocimiento que merecía, *I Am Alive* adelantó en *2013* varios elementos del género supervivencia.

10 *Far Cry 2* introdujo factores realistas como la necesidad de tomar medicación contra la malaria o huesos rotos que debíamos tratar.

11 El Modo Hardcore de *Fallout: New Vegas* ofrecía supervivencia extrema, incluyendo deshidratación y agotamiento.

SUPERVIVENCIA IMPRESCINDIBLE EN PS4

AL TRATARSE DE UN GÉNERO EN ALZA, PS4 ha recibido una buena "ración" de juegos de supervivencia. La consola ya cuenta con una nutrida selección de títulos, que van desde la supervivencia "pura y dura" de *Stranded Deep* o *Conan Exiles*, hasta otros que añaden a la fórmula zombis o dinosaurios.



CONAN EXILES

El mayor juego del héroe cimmerio tiene mucha acción, pero el plato fuerte es la supervivencia. Como exiliados, nuestro objetivo es salir adelante, con los escasos recursos a nuestro alrededor. En el modo multijugador podemos formar clanes para explorar juntos, practicar el pillaje y combatir.



STRANDED DEEP

La entrada más reciente en el género nos traslada a un archipiélago del Pacífico. Tras acabar allí por culpa de un accidente aéreo, nuestro objetivo es sobrevivir con los recursos de las islas. En el mundo procedural de *Stranded Deep* podemos construir refugios, explorar en balsa y bucear.



7 DAYS TO DIE

La Tierra ha quedado diezmada tras la guerra nuclear. En el juego estamos en una de las pocas zonas indemnes, pero hay que "ponerse las pilas" para alimentarse, crear un refugio y buscar recursos. Cada siete días nos ataca una oleada de zombis, añadiendo así presión a la supervivencia.



ARK: SURVIVAL EVOLVED

Una isla plagada de enemigos y dinosaurios es el escenario perfecto para un gran juego, pero es que *ARK* añade la supervivencia a la ecuación. Hay que obtener agua y comida, crear una base, fabricar armas (o robarlas) y, si le echamos valor, domesticar a los "dinos" que habitan el lugar.



THE LONG DARK

Con un atractivo estilo "de acuarela", *The Long Dark* nos plantea sobrevivir en plena naturaleza canadiense. Estamos en la nieve: cuidar nuestra temperatura corporal se suma a la alimentación o la fatiga. Los animales locales, generados de forma aleatoria, suponen también una amenaza.



DON'T STARVE

Que no os engañe su estética "de cuento": *Don't Starve* es un juego de supervivencia al 100%. En él debemos asegurarnos de que Wilson, el "prota", esté bien alimentado y se mantenga cuerdo. No falta el "crafteo", la construcción y el combate contra los siniestros seres que atacan de noche.









OTROS TÍTULOS

El "crafteo" y la creación de una base son rasgos esenciales de *No Man's Sky* (1). Con estética 2D, *Terraria* (2) gira en torno a la exploración y la construcción. *Dragon Quest Builders* (3) tiene supervivencia similar a la de *Minecraft*, y en *Metal Gear Survive* (4) hay "crafteo" y alimentación.

UN GÉNERO CON FUTURO

EL AUGE DE LA SUPERVIVENCIA ha conseguido que el género, que hasta ahora tenía su "nicho" en PC, haya extendido sus propuestas a las consolas. PS4 ya cuenta con un notable catálogo de juegos de supervivencia, pero en los próximos meses va a recibir títulos que llevan el género a escenarios inéditos. Un bosque con mutantes caníbales, un mundo helado plagado de monstruos, la selva amazónica o el fondo del océano serán protagonistas.



THE FOREST

Tras su buena acogida en PC, PS4 recibe por fin el juego de Endnight Games. Una propuesta no lineal y en la que, al caer la noche, nos atacan oleadas de caníbales.



GREEN HELL

Junto con peligros como animales salvajes y enfermedades tropicales, *Green Hell* también profundizará en los efectos psicológicos de sobrevivir en el Amazonas.



FADE TO SILENCE

THQ Nordic entra a lo grande en el género de la supervivencia, con un mundo en ruinas y helado, en el que hemos de buscar recursos y rescatar a supervivientes.



SUBNAUTICA

El océano de un planeta alienígena es el original escenario de *Subnautica*. Además de buscar recursos, podremos pilotar submarinos y "terraformar" este mundo.









» turas o le liquidas. Se establece una dinámica por la cual ése otro jugador también disfruta: tal vez alucine con tu poder, o quizás tenga ganas de preparar su venganza. Es algo muy especial y característico de los juegos de supervivencia".

El futuro es prometedor para el género, y además genera unos ingresos millonarios. Se estima que en la primera mitad de 2017 los juegos de supervivencia (incluyendo los survival horror) generaron más de 350 millones de beneficios; y son cifras previas a que el género cogiese velocidad en PS4. Buena parte de este éxito se debe a la presencia online de estos títulos. Juegos como *Conan Exiles* tienen una enorme comunidad de seguidores, que mantienen viva la llama en foros y chats. Además, la supervivencia es uno de los géneros más populares en plataformas de streaming como YouTube o Twitch. La libertad que proporcionan estos juegos, junto con su planteamiento de larga duración, hacen que arrasen entre los espectadores: les encanta ver cómo evolucionan las aventuras de sus streamers favoritos en *ARK* o *The Forest*. Esta popularidad también tiene efectos beneficiosos sobre los juegos de supervivencia. Además de mantenerlos en el candelero, los streaming les sirven como forma de promoción (no olvidemos que muchos de estos títulos están creados por estudios que no poseen la capacidad de márketing de las grandes compañías). Pero dichos estudios también van a tener que "ponerse las pilas". El éxito del género en PS4 les va a obligar a crear juegos cada vez más ambiciosos, completos y, sobre todo, pulidos. La competencia en la supervivencia es feroz, y ya no basta con lanzar un título en acceso anticipado o un clon de otros juegos. Y nosotros, los jugadores, estamos de suerte. El género no deja de evolucionar, buscando nuevos escenarios para ofrecer experiencias únicas, tanto en multijugador como en solitario (o en los términos del sector, PvP y PVE). Este tipo de juegos ofrecen una diversión muy inmersiva, continuada y con toques de realismo, dando lugar a aventuras apasionantes. La supervivencia tiene asegurada su... ¡supervivencia!

12 Algo típico de la supervivencia como "craftear" armas forma parte esencial de *Dying Light*.

13 Domesticar todo tipo de dinosaurios hace destacar a *ARK* dentro del género.

14 *Skyrim* es otro ejemplo de RPG con elementos de supervivencia, como crafteo o construcción.

15 En *Conan Exiles* la búsqueda de recursos y el crafteo están muy bien implementados, siendo una de las partes más divertidas.

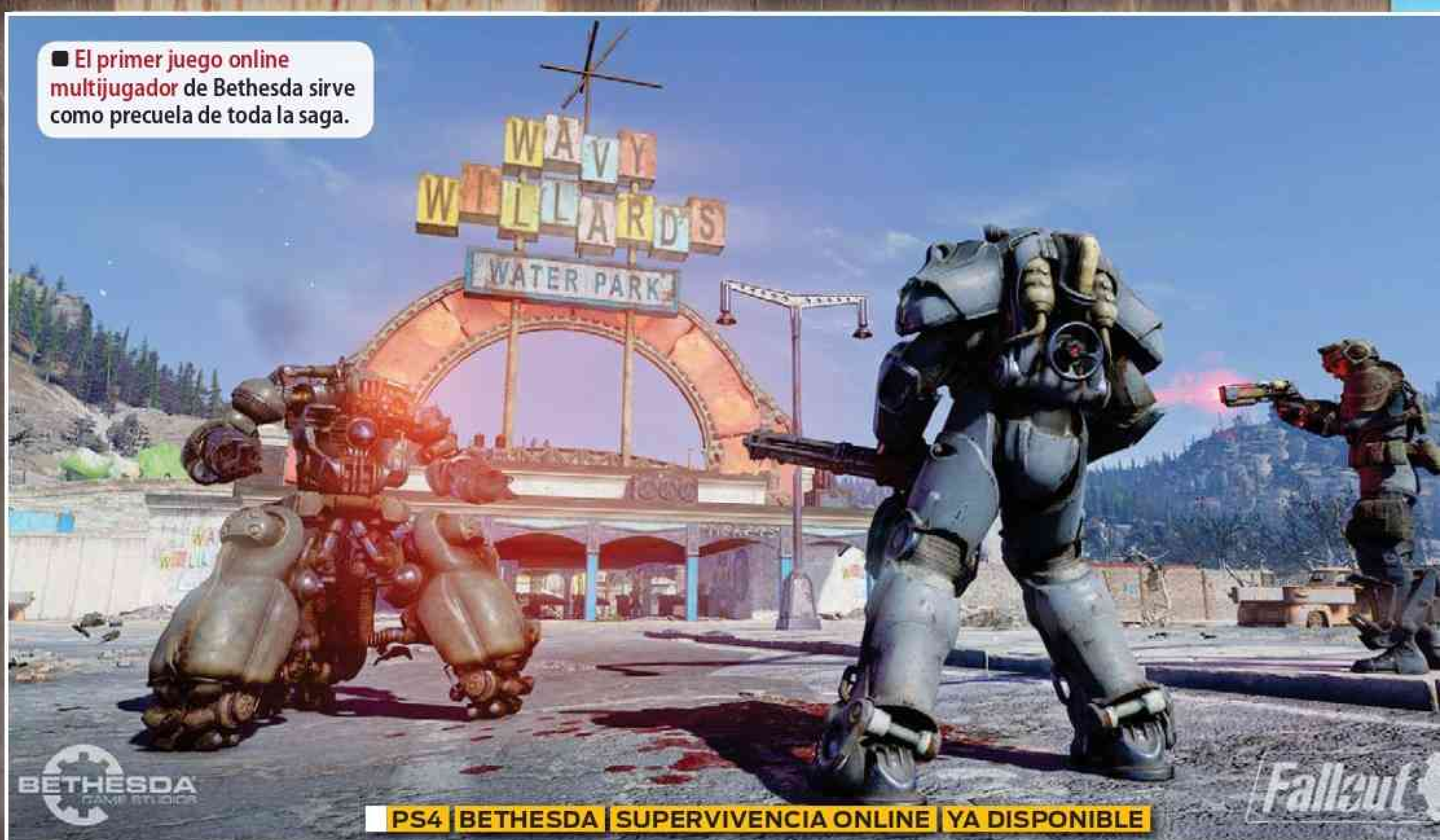


Jugar en solitario será perfectamente posible, pero *Fallout 76* incentiva la colaboración entre jugadores, sobre todo en las zonas peligrosas.









El primer juego online multijugador de Bethesda sirve como precuela de toda la saga.

PS4 | BETHESDA | SUPERVIVENCIA ONLINE | YA DISPONIBLE



FALLOUT 76

La saga de Bethesda se pasa a la supervivencia cooperativa. Primeras impresiones sobre una apuesta no exenta de riesgo.

Desde Bethesda se ha insistido en que *Fallout 76* no es "sólo" supervivencia cooperativa, a pesar de que el juego tiene todas las claves del género: desde el "crafteo" de armas y herramientas hasta la creación de refugios, los clanes y los combates PvP. Sólo probando *Fallout 76* se entiende mejor el "empecinamiento" del estudio. Sí, *Fallout 76* es un juego de supervivencia online multijugador, pero al mismo tiempo tiene entidad propia. La clave está en "la esencia *Fallout*", cuyos elementos siguen presentes aquí: desde la ambientación post apocalíptica hasta las armas, los enemigos o el V.A.T.S. Llama la atención la ausencia de personajes NPC, tan característicos de la saga, y que aquí son sustituidos por un puñado de robots con consejos y retos. El grueso de la población del juego lo constituimos nosotros mismos: las partidas reúnen una hasta 24 jugadores simultáneos, y cada encuentro con ellos transmite sensaciones de desafío y emoción. ¿Ese grupo de jugadores serán hostiles, me podré unir a ellos o simplemente están de paso? El apartado técnico de *Fallout 76* provoca reacciones opuestas. Por un lado, tiene elementos muy llamativos, concretados en el lanzamiento de las bombas nucleares. La detonación puede producirse en cualquier lugar, alterando por completo el paisaje del impacto, de forma bastante espectacular. Pero al mismo tiempo, el juego tiene unos escenarios simplemente correctos, así como unos modelos bastante mejorables. Es el apartado más cuestionable dentro de una propuesta que analizaremos con calma el mes que viene.

A pesar del importante cambio de registro, *Fallout 76* conserva la mayoría de claves jugables de la saga tradicional.



ROCKET LEAGUE

Quién te ha visto...

¿Coches jugando al fútbol? Lo que para muchos era un concepto demasiado absurdo terminó convirtiéndose en uno de los lanzamientos más exitosos y premiados de 2015.

LO QUE ERA...

Allá por julio del año 2015, hacía su aparición como parte del catálogo que ofrece mensualmente PlayStation Plus. Un arcade competitivo que combina de manera excepcional la conducción y el fútbol. Mezcla un tanto rocambolesca, que quizá no es atractiva de entrada, pero que una vez a los mandos se revela como una experiencia tan divertida como adictiva.

El lanzamiento estuvo parcialmente empañado debido a problemas técnicos. El más notorio fue que nuestra consola alcanzaba temperaturas volcánicas en los menús. Afortunadamente se resolvieron con cierta premura y, tratándose de un estudio independiente, los usuarios disculparon estos errores iniciales. No era más que un leve traspié en su ascenso a lo más alto.



LO QUE SE HIZO BIEN

Sin lugar a dudas, su mayor acierto fue estrenarse de la mano de PlayStation Plus. Esto le otorgó la visibilidad de una campaña de marketing que Psyonix, como estudio independiente, no se podía permitir. Además, convertía a todo usuario del servicio en jugador potencial. Esta decisión le proporcionó una gran accesibilidad haciendo que curiosos que probaban el juego sin muchas expectativas se convirtieran, tras unas partidas, en aférrimos seguidores.

Otro aspecto que propició su éxito fue su carácter exclusivo. Recordemos que, aunque a día de hoy se pueda jugar hasta en una tostadora, *Rocket League* se lanzó inicialmente en PS4 y PC. La exclusividad temporal no suele funcionar bien en juegos AAA. En cambio para un título independiente supone que tanto la crítica como el público le dediquen una atención especial.

Que no os engañe su planteamiento desenfadado. Estamos ante un juego accesible pero con una profundidad de mecánicas y estrategias que requieren infinidad de horas de práctica. Como se suele decir, fácil de jugar pero difícil de dominar. Gracias a ello se ha labrado un lugar de importancia en la escena de los eSports. Esto es consecuencia de un gran trabajo de diseño a la hora de sentar las bases jugables del título.

Para culminar la receta que convirtió a *Rocket League* en un éxito no podemos olvidarnos de la que también ha sido una de sus mayores "cruzadas": el cross-play. La mejor manera de construir una comunidad es mantenerla unida. El que jugadores de diferentes sistemas puedan competir juntos ha sido uno de los mayores valores diferenciales del juego y, por qué no decirlo, una forma de ganarse nuestra simpatía.







CRONOLOGÍA

9 DE OCTUBRE, 2008
Psyonix lanza *Battle Cars*, el predecesor que sienta las bases para que un década después sigamos hablando de coches jugando al fútbol. Fue exclusivo de PS3.

7 DE JULIO, 2015
Nace *Rocket League*. Después de algún retraso de última hora ya tenemos en nuestras PS4 el arcade más loco del año. La acogida no puede ser mejor y, a pesar de andar algo corto de contenido, tanto la crítica como el público lo aclaman.

30 DE JULIO, 2015
Menos de un mes después de su estreno, el juego ya acumula más de 5 millones de jugadores entre PS4 y PC. Una cifra de ensueño, no solo para un pequeño estudio independiente sino para cualquier desarrolladora del más alto nivel.

3 DE DICIEMBRE, 2015
The Game Awards otorga a *Rocket League* el premio al Mejor Videojuego Independiente de 2015. Competía con juegos de la talla de *Undertale, Her Story* u *Ori and The Blind Forest.* Este mismo año es nominado a más de 150 premios.


Que no os engañe su planteamiento desenfadado. Estamos ante un juego accesible pero con una profundidad de mecánicas que requieren infinidad de horas de práctica.

Y quién te ve

Han pasado más de tres años y el éxito se ha convertido en una auténtica locura que congrega a millones de jugadores y que promete seguir haciéndonos disfrutar durante mucho tiempo.

LO QUE ES...

Que un videojuego arcade desarrollado por un estudio independiente disfrute de popularidad y buenas ventas es un triunfo digno de admirar. Si ese juego además se convierte en un fenómeno de masas, consiguiendo alcanzar la cifra de 50 millones de jugadores en todo el mundo, estamos ante un hito excepcional en la breve pero intensa historia de esta industria.

***Rocket League* es inmenso y continúa creciendo** con más de una veintena de arenas en las que hacer el loco con el casi medio centenar de coches disponibles. En la recién terminada sexta temporada de la Rocket League Championship Series se ha entregado un millón de dólares en premios, duplicando la cifra del anterior y demostrando estar en su mejor momento.



LO QUE SE HA HECHO AÚN MEJOR

Adoptar el enfoque de "juego como servicio" ha sido uno de los grandes aciertos de Psyonix. Al conseguir la gran respuesta que tuvo el lanzamiento y sus más que extraordinarias ventas, podrían haber optado por trabajar en una secuela. En lugar de eso se esforzaron en expandir el juego base con eventos, contenido gratuito y DLC que no dividen a la comunidad y cuyos añadidos (coches, cosméticos...) se pueden conseguir tanto con dinero real como con moneda "ingame".

Las colaboraciones con importantes licencias como *Regreso al Futuro, Fallout, Batman, Portal, Fast & Furious*... o la más reciente, *Hot Wheels*, consiguen que el contenido adicional del juego sea atractivo para un mayor número de usuarios. El Octane es genial pero meter un golazo al volante del Batmóvil o del DeLorean es épico y sublime a partes iguiales.

Recientemente han añadido el Rocket Pass. Un sistema de progresión trimestral, con modalidad gratuita o de pago, similar al Pase de Batalla de *Fortnite Battle Royale*. De esta manera la obtención de incentivos se dinamiza y es más transparente. Si se opta por el pase gratuito podrás conseguir hasta 29 recompensas, mientras que con el premium tienes acceso a 70.

La oferta competitiva de *Rocket League* es donde reside el alma del juego. A las ya míticas rankeds hay que añadir, gracias a la actualización 1.43, la posibilidad de crear tus propios torneos on-line. Además, los jugadores profesionales pueden disputar torneos en la Electronic Sports League (ESL), en la Major League Gaming (MLG) y en las competiciones organizadas por Psyonix a través del Rocket League Championship Series (RLCS). Si te gusta competir, tranquilo que te vas a hartar.





7 DE MAYO, 2016
Da comienzo la primera RLCS. Es aquí donde se inicia un largo camino plagado de éxitos y momentos inolvidables para una pareja ya inseparable: *Rocket League* y los eSports. Calla, calla, que se nos escapa una lagrimita y todo.

6 DE ENERO, 2017
***Rocket League* es lo más vendido en la Store europea de PlayStation en 2016.** El arcade competitivo de Psyonix supera a vacas sagradas de la talla de *FIFA 17, Battlefield 4* y *1*, e incluso *GTA V*. Más llamativo aún habiéndose lanzado en 2015.

20 DE SEPTIEMBRE, 2018
***Rocket League* supera los 50 millones de jugadores.** Los últimos 10 millones se han conseguido a lo largo del presente 2018, lo cual deja patente la impecable salud del título aún a día de hoy, más de 3 años después de su lanzamiento.

11 DE NOVIEMBRE, 2018
Cloud9 se alza con el trofeo de campeones de la sexta temporada de la RLCS. El Orleans Arena de Las Vegas acogió la emocionante final en la que los ganadores se han hecho con nada más y nada menos que 200.000 dólares.



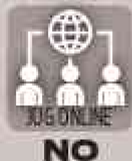






Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **ROCKSTAR**
Editor: **TAKE 2**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**
Precio Collector Box: **99,95 €**

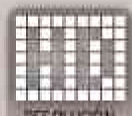

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/

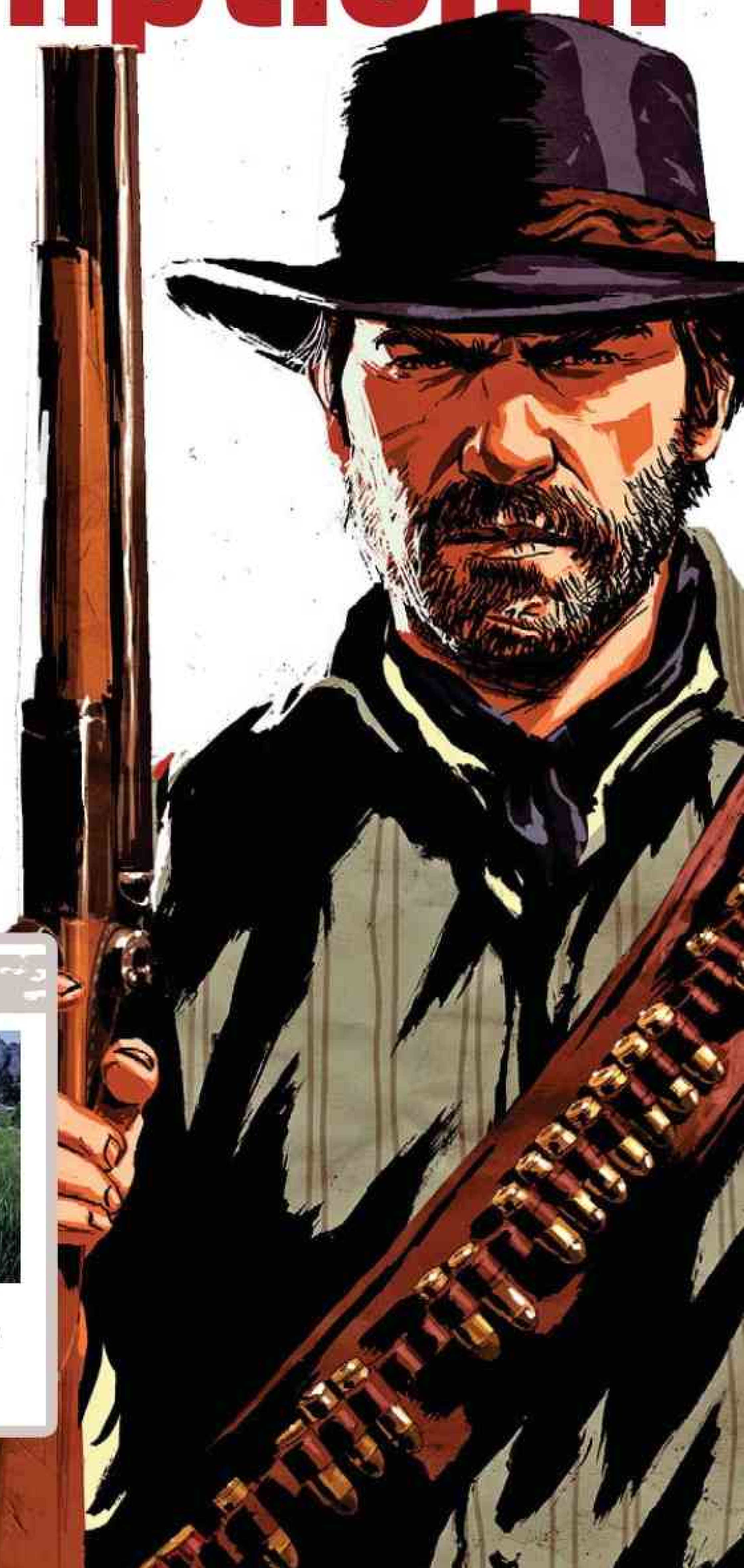


■ *Red Dead Redemption II* llega a PS4 para besar el santo y convertirse en uno de los mejores juegos del año.

CON **FORAJIDOS** ASÍ, ¿QUIÉN PUEDE QUERER **HÉROES?**

Read Dead Redemption II

Vaqueros, cowboys, forajidos, cuatreros,... Llámalos como quieras, pero esta banda nos regala una de las aventuras más inolvidables de PS4.



Hemos tenido que esperar ocho años, pero *Red Dead Redemption II* ya está aquí. Nuestra rutinaria existencia, a medio camino entre los estudios o el trabajo y la vida social, se va a ver reemplazada por una vida mucho más impredecible, llena de peligros y épica. Vamos, que ya no hace falta fabricar un DeLorean que pueda viajar en el tiempo para visitar el salvaje Oeste. Gracias a Rockstar, podemos emprender el viaje simplemente encendiendo la consola, sin paradojas de por medio.

Arthur Morgan es el protagonista de esta nueva entrega. Como sabéis, es uno de los forajidos de la nutrida banda de Dutch Van der Linde, el antagonista de la entrega original. Lo que quizás no sepáis es que Arthur es uno de los personajes mejor desarrollados en la historia de los videojuegos. Su personalidad, que evoluciona a lo largo de toda la aventura, siempre resulta creíble y compleja. El diario en el que nuestro protagonista va escribiendo todas sus andanzas tiene buena parte de la culpa, puesto que nos permite conocer los pensamientos de Arthur más allá de lo que dice durante las escenas, que no deja de ser su yo social, la personalidad que muestra al resto de miembros de la banda. En un recurso de guión absolutamente magistral, Rockstar consigue demostrar la complejidad de nuestro personaje comparándolo precisamente con el protagonista de la primera entrega, John Marston. Su relación, sus conversaciones y las diferencias entre ambos dejan a Marston como un perso-

LA RECETA SALVAJE EN LA VIDA DE UN **FORAJIDO**



① **ROBAR.** Atracar bancos, hurtar en casas, asaltar trenes,... cualquier "trabajito" vale para sacar un dinero con el que seguir escapando de la ley.



② **MATAR.** Otras bandas criminales y los agentes de la ley intentarán pararnos los pies, así que no habrá más remedio que dispararles.



③ **SOBREVIVIR.** Cazar animales será uno de los métodos con los que alimentar a la banda y al propio Arthur para mantenernos con vida.



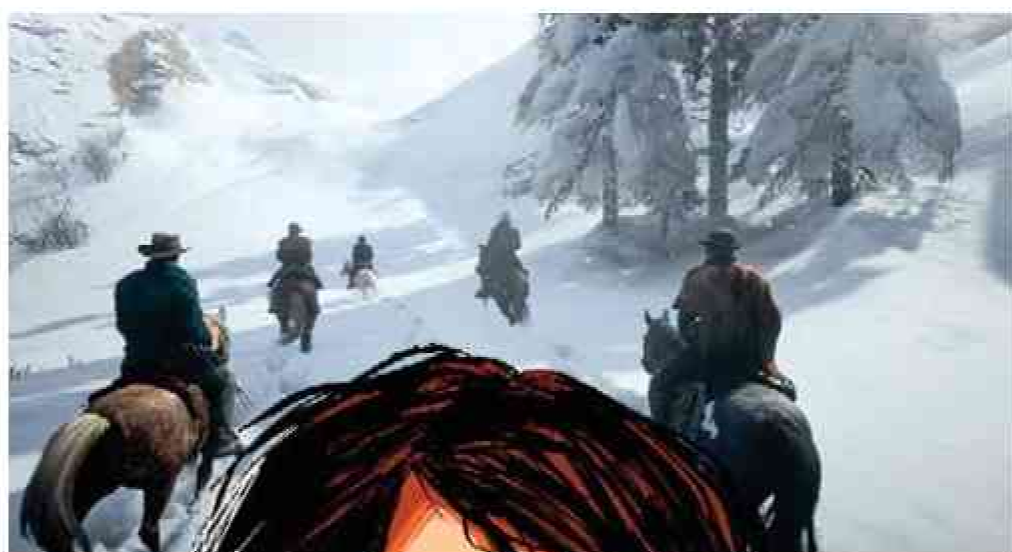
La iluminación es lo mejor que hemos visto nunca, produciendo unas estampas de una belleza absolutamente sobrecogedora.

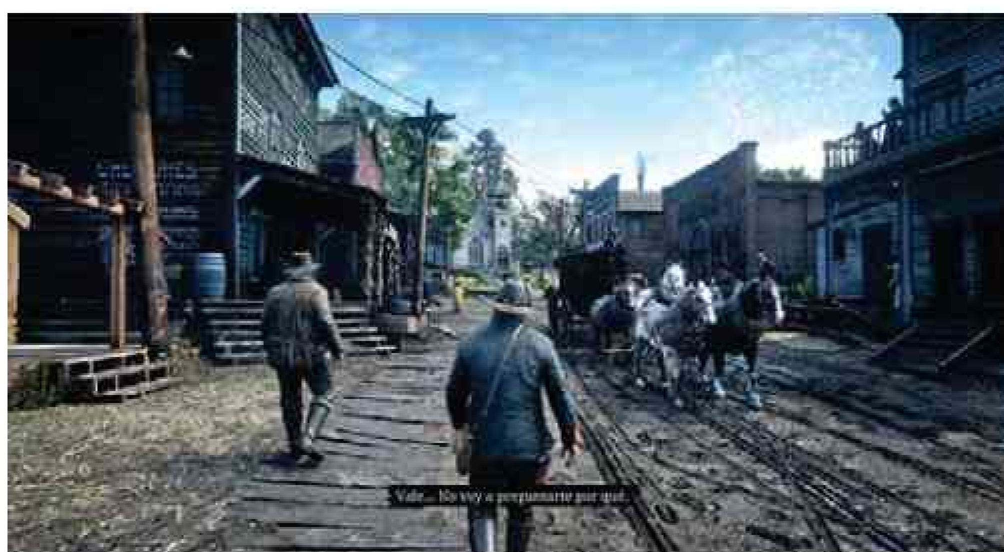


El uso de coberturas sigue siendo la mecánica fundamental de los numerosos tiroteos a los que nos enfrentamos en esta entrega.



Las misiones principales son totalmente lineales, pero tienen momentos realmente geniales.





LEVANTANDO EL CAMPAMENTO



CHARLAR. Nuestros compañeros siempre tienen algo que contarnos. Al hablar con ellos desbloqueamos misiones, tareas...



HERMANDAD. Son una panda de asesinos sin piedad, sí, pero también hay hueco para demostrar que también son humanos.



AYUDAR. Además de donar dinero para comprar mejoras del campamento, colaboramos en tareas como cortar leña.



naje plano, superficial y hasta simplón, aunque más adelante demuestre lo contrario. El argumento es realmente sensacional. La banda de Dutch se pasa el juego huyendo de un lado a otro para sobrevivir y las relaciones entre todos sus miembros, más de veinte, es una de las grandes historias que nos deja este año la industria del videojuego.

El campamento de la banda se convierte en el centro neurálgico de la aventura. Hablando con nuestros colegas obtenemos la inmensa mayoría de las misiones, pero resulta mucho más interesante todo lo que sucede entre ellas. Así, no sólo podemos donar dinero y objetos para comprar todo tipo de mejoras para el campamentos, también podemos jugar con nuestros colegas a pasatiempos como el dominó, disfrutar de las fiestas que de vez en cuando celebra la banda, charlar, reír, cantar, cortar leña, "trolear" a los colegas, escuchar conversaciones ajenas, observar la evolución de los miembros de la banda y un larguísimo etcétera. Vamos, que el campamento rezuma vida. Hay montones de secundarios geniales, como el grasiento cocinero Pearson, el chiflado irlandés Sean, el indio y decente Charles o el genial Hosea, uno de los fundadores de la pandilla. Sin embargo, nosotros nos quedamos con Sadie Adler, una mujer a la que "rescatamos" tras el asesinato de su familia y que evoluciona de forma magistral durante nuestra aventura. A nivel jugable, la fórmula mezcla la exploración con los tiroteos más salvajes. Los combates han ganado muchos enteros respecto a la pasada entrega, con un mayor peso de los tiempos de recarga de cada arma y de la dispersión de cada tipo de proyectil. La caza también ha evolucionado lo suyo, con más de 170 especímenes que, en ocasiones, interactúan entre »



La vista en primera persona se puede activar en cualquier momento para estar en la piel de Arthur.



El elenco de personajes es absolutamente memorable. Aquí, dos de nuestros favoritos: el mismísimo Dutch y Hosea.





El mítico Dead Eye de la primera entrega regresa para permitirnos ralentizar la acción al disparar.



Cuidar de nuestro caballo es básico para aumentar nuestra afinidad con él y que mejore sus atributos.



En las hogueras podemos descansar y aprovechar para cocinar lo cazado o crear nuevos objetos.



La dirección artística es tan bestial que no hace falta modoFoto.





Red Dead Redemption II ofrece una verdadera lección de narrativa gracias a un elenco de personajes inolvidable y un mundo que rezuma vida por todos sus poros.

sí reflejando el lado más salvaje de la naturaleza. Los eventos "aleatorios" que nos encontramos al explorar terminan de poner la guinda y, de paso, ofrecen algunas de las historias más locas y memorables del juego, junto a los desconocidos que también encontramos y que nos ofrecen misiones.

El apartado técnico es el mejor de PS4. Así de sencillo y así de rotundo. En otros juegos podemos encontrar mejores árboles, mejores físicas o texturas más detalladas, pero el conjunto es absolutamente inigualable. La obsesión por el detalle de los escenarios, la iluminación más realista y artística que hemos visto nunca, unos interiores de quitar el hipo o la cantidad de animaciones y comportamientos que vemos en los habitantes de este universo, conforman un todo que no ha sido igualado por ninguna otra compañía. Es más, va a tardar un buen tiempo en ser superado. El conjunto, en definitiva, ofrece estampas que nos han robado el aliento. Aquí no hace falta un modo foto porque todo el juego es un gigantesco modo foto en sí mismo. La distancia de dibujado es otro elemento que impresiona, con objetos absolutamente detallados en el horizonte. La fluidez del movimiento de la cámara también es digna de mención.

VAQUEROS OBSESIONADOS POR EL **DETALLE**



1 **TIENDAS.** Al irnos de compras podemos comprar los objetos mirándolos y cogiéndolos de las estanterías del comercio en cuestión.



2 **EXPLORANDO.** Los escenarios están repletos de objetos que podemos observar en detalle, como cartas, coleccionables, comida, etc...



3 **CATÁLOGO.** Para no perder demasiado tiempo también podemos comprar los objetos de una tienda directamente desde un menú.



Despellejar animales da cosica, sí, pero nos permite ganarnos un dinero y fabricar los mejores objetos del juego sin arruinarnos.



Los eventos aleatorios llenan de vida los escenarios, aunque en ocasiones sea vida infrahumana como la de estos tipos del KKK.



Los combates cuerpo a cuerpo se han renovado completamente y son más complejos y contundentes.





Esta obra maestra, sin embargo, también cuenta con fallos. Su propuesta de mundo abierto se ha quedado algo anticuada en comparación con buena parte de la competencia del género. Así, nos encontramos con una aventura tremendamente lineal, en la que disponemos de poca o nula libertad para escoger nuestro estilo de juego. Todo se desarrolla según el guión establecido por Rockstar, algo que resulta muy eficaz a nivel narrativo, pero no tanto en lo jugable. Su sistema económico, con constantes penalizaciones en forma de dinero para nuestras acciones nos obliga no sólo a comportarnos como beatos sino que elimina buena parte de la experimentación que llevaríamos a cabo si no estuviésemos siempre amenazados por las consecuencias monetarias de nuestros actos. Las mecánicas jugables, además, son exactamente iguales a las de la primera entrega. Rockstar debería saber que el mundo de los videojuegos ha evolucionado muchísimo en estos ocho años, no sólo a nivel técnico sino también en lo jugable, como han demostrado obras como *The Witcher III, Sombras de Mordor* o los últimos juegos de mundo abierto de Ubisoft. Todo esto no quita, sin embargo, para que estemos hablando de uno de los mejores juegos del año. No innova absolutamente nada, no hace nada nuevo, nada distinto al resto, pero lo hace todo tan bien y con un nivel de perfección tan enfermizo que no tenemos más remedio que hincar la rodilla y postrarnos ante una aventura que engancha de principio a fin y que cuenta con una de las mejores narrativas de los últimos tiempos. Y más que todo, que consigue sumergirnos en la vida de estos forajidos, haciéndonos llorar cada pérdida y empatizando con esta panda de rufianes como pocos juegos logran.



La vida del forajido es bastante sucia a todos los niveles, así que nunca está de más pasar por un baño para acicalarnos un poco.



El sigilo está bastante logrado así que no entendemos cómo no es parte fundamental de más misiones a lo largo de la aventura.

» JUGANDO PARA TOMARNOS UN RESPIRO

Aunque la mayor parte del tiempo lo pasamos completando las decenas de misiones que nos esperan o descubriendo nuevos eventos aleatorios repartidos por el mapeado, también podemos dejar todo a un lado momentáneamente para apostar unos dólares en distintos juegos.



CUCHILLO. Aquí debemos pulsar los botones en el orden correcto y lo más rápido posible para ganar a nuestro rival.



PÓQUER. Este clásico de las películas del Oeste no podía faltar a la cita. Eso sí, echamos en falta mesas con apuestas altas.



DOMINÓ. Nuestro pasatiempo favorito es este clásico de los juegos de mesa que, además, cuenta con varias modalidades.

VALORACIÓN

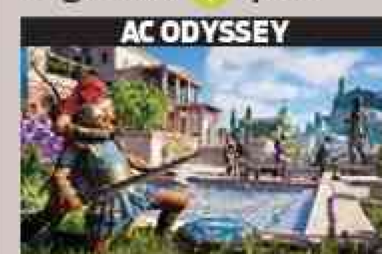
» LO MEJOR

Los apartados técnico y artístico. Lo inmersivo que resulta. La narrativa, los personajes...

» LO PEOR

Las mecánicas son clavadas a las del juego original. No sorprende mucho en ese sentido.

Te gustará + que... AC ODYSSEY



Te gustará + que... HORIZON ZERO DAWN



98	**» GRÁFICOS** Impresionante en todo: iluminación, efectos, animaciones, texturas,...
97	**» SONIDO** Banda sonora soberbia con más de 200 temas y voces geniales en inglés.
94	**» DIVERSIÓN** La historia engancha de principio a fin y hay mil cosas que hacer.
95	**» DURACIÓN** Más de 60 horas para la historia y más de 100 para hacerlo todo.
NOTA 96	Rockstar no se la ha jugado lo más mínimo con esta secuela, que no innova pero que resulta perfecta en casi todo lo demás.



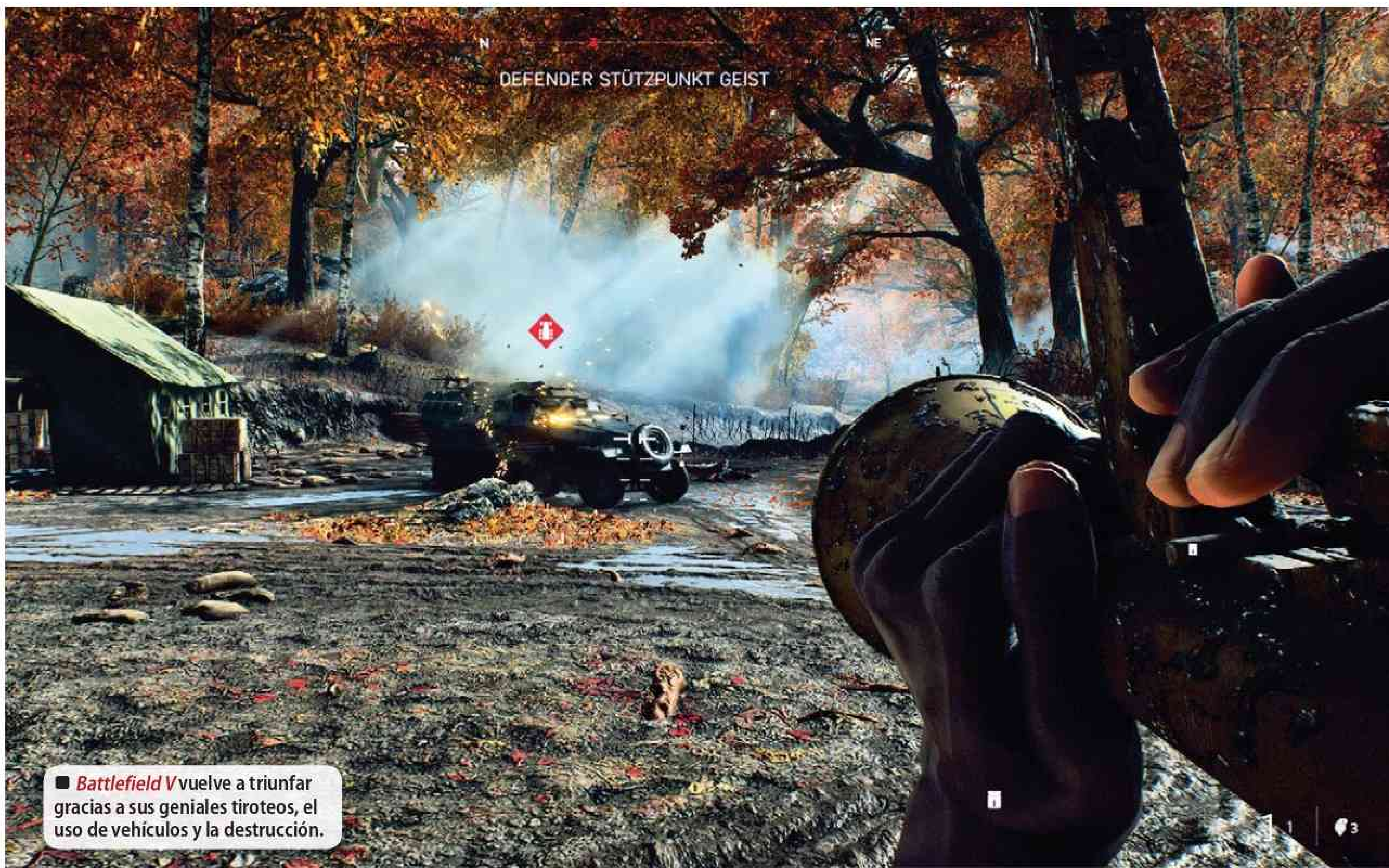




Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **DICE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **64,95 €**
Precio Deluxe Edition: **89,95 €**

JUGADORES **1**
JUEGO ONLINE **2-64**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **VARIOS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.ea.com/es-es/games/battlefield/battlefield-5



Battlefield V vuelve a triunfar gracias a sus geniales tiroteos, el uso de vehículos y la destrucción.

ES RARO DECIRLO, PERO NOS QUEDAMOS CON GANAS DE **GUERRA**

Battlefield V

DICE regresa a los orígenes de la saga para ofrecernos una versión de la Segunda Guerra Mundial realmente diferente y un multijugador la mar de completo.



La saga *Battlefield* regresa a la contienda por antonomasia, a la madre de todas las batallas, la Segunda Guerra Mundial. Y lo hace con una propuesta muy similar a las últimas creaciones del estudio y siguiendo la línea de lo que vimos en *Battlefield 1*. Así, la mezcla de unos tiroteos contundentes y rápidos, la conducción de vehículos de todo tipo, la destrucción de los escenarios y una fluidez jugable brutal para el multijugador son sus caballos ganadores.

El modo Campaña, bautizado como Historias de Guerra, ha sido una grata sorpresa. Mientras que otras compañías apuestan por abandonar las experiencias para un jugador en pos de las batallas multijugador, DICE sigue queriendo ofrecer el pack completo, y ya os adelantamos que lo han conseguido. Cada historia está protagonizada por un personaje distinto y están ambientadas en un frente distinto de la guerra. Así, en Sin Bandera encarnamos a un joven inglés ladrón de bancos que se pone al servicio de su majestad para volar por los aires las fuerzas aéreas de la luftwaffe en el norte de África. Así, nos toca infiltrarnos en disitntas bases, pilotar aviones y explotarlo todo por el camino. En Nordlys nos ponemos en la piel de una chica (dejaremos las absurdas polémicas sobre la presencia de mujeres en el juego para los ignorantes y retrógrados) noruega que debe rescatar a un miembro de la resistencia de unas instalciones nazis. Al más puro estilo Bond, nos toca hacer uso del sigilo, convertirnos en una letal francotiradora e incluso deslizarnos con

» LA TIRADA DE **DICE** SIEMPRE APUNTA A TRES FRENTES



① **INFANTERÍA.** Los tiroteos a pie son la base jugable, con una recreación muy fidedigna de un gran número de armas de la Segunda Guerra Mundial.



② **BATALLAS AÉREAS.** Pilotar distintos aviones es una opción tan espectacular como efectiva para acabar con nuestros enemigos.



③ **DESTRUCCIÓN.** Los escenarios se destruyen de forma casi completa. Para ello, nada mejor que el uso de explosivos y vehículos de todo tipo.



La mayoría de modos de juego en el multijugador incluyen, de un modo u otro, la captura de distintas posiciones del mapeado.



La reanimación de compañeros, así como mantener a nuestra patrulla unida son dos de las claves del éxito en el multijugador.



El uso de vehículos pesados durante las partidas multijugador puede suponer la victoria de nuestro equipo.





***Battlefield V* resulta impecable en casi todo lo que hace, pero la oferta de contenido se queda escasa de inicio.**

nuestros esquíes por los escenarios. Por último, en Tirailleur controlamos a un africano que lucha por recuperar Francia de manos de los nazis completando objetivos de conquista y defensa al estilo de las contiendas multijugador. Como veis, resulta muy variado, tanto a nivel argumental como jugable, y eso que aún falta la campaña protagonizada por un soldado nazi, que llegará en diciembre.

El modo multijugador es el otro pilar de esta entrega. A nuestra disposición encontramos 6 modos de juego, aunque la inmensa mayoría comparten la misma mecánica jugable, capturar determinadas zonas del escenario o banderas mientras eliminamos a nuestros rivales. La oferta de mapas, por mucho que algunos tengan un tamaño realmente imponente, tampoco acaba de satisfacernos ya que podemos cansarnos de los 8 escenarios antes de lo previsto. A nivel jugable, eso sí, pocos peros se le pueden poner a las partidas y nos han encantado tanto la reanimación constante de nuestros compañeros como la importancia de las patrullas y el trabajo en equipo para salir victoriosos. El mejor modo, claro, es Grandes Operaciones, que mezcla distintos modos de juego y mapas en una partida dividida en varios días. Si ganamos la batalla de un día, además, recibimos ventajas para la siguiente contienda. Así, no podemos evitar sentir que las prisas nos han privado de una oferta de contenido más acorde a su precio. Sí, llegarán más mapas, modos y hasta un battle royale (y todo gratis), pero ahora mismo la oferta es escasa.



En un universo de shooters sin campaña, *Battlefield V* logra brillar con tres historias de guerra bastante interesantes.



El apartado gráfico goza de un gran nivel en todos sus apartados gracias al poderío que demuestra siempre el Frostbite 3 de EA.

» TRES HISTORIAS DE GUERRA DE INICIO

Al contrario de lo sucedido con *Black Ops IIII*, en DICE se siguen tomando el modo Campaña muy en serio y nos ofrecen tres pequeñas historias que nos han dejado un gran sabor de boca y que ofrecen una variedad jugable muy notable. El mes que viene, además, llegará la cuarta.



SIN BANDERA. Encarnamos a un recluta inglés experto en explosivos que lucha a muerte en el frente del norte de África.



NORDLYS. Aquí nos ponemos en la piel de una noruega. Hay mucho sigilo, mucho rifle de precisión y hasta esquí. Buenísima.



TIRAILLEUR. El protagonista aquí es un soldado africano luchando en Francia para lograr el reconocimiento a los de su raza.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

El apartado gráfico. Variedad jugable en las tres campañas. Multijugador épico.

» LO PEOR

Al margen de minucias jugables, su mayor problema es la escasa oferta de contenido.

Te gustará + que...



Te gustará − que...



93	**» GRÁFICOS** Falta detalle en los escenarios, pero el acabado es muy espectacular.
90	**» SONIDO** Banda sonora muy épica y doblaje en varios idiomas muy trbajado.
88	**» DIVERSIÓN** La mezcla de tiroteos, uso de vehículos y destrucción engancha.
80	**» DURACIÓN** Su punto flaco. Seis horas para la campaña y multijugador escaso.
NOTA 85	**A nivel jugable es continuista, pero mejora lo visto en *Battlefield 1*. El problema es que llega con poco contenido.**



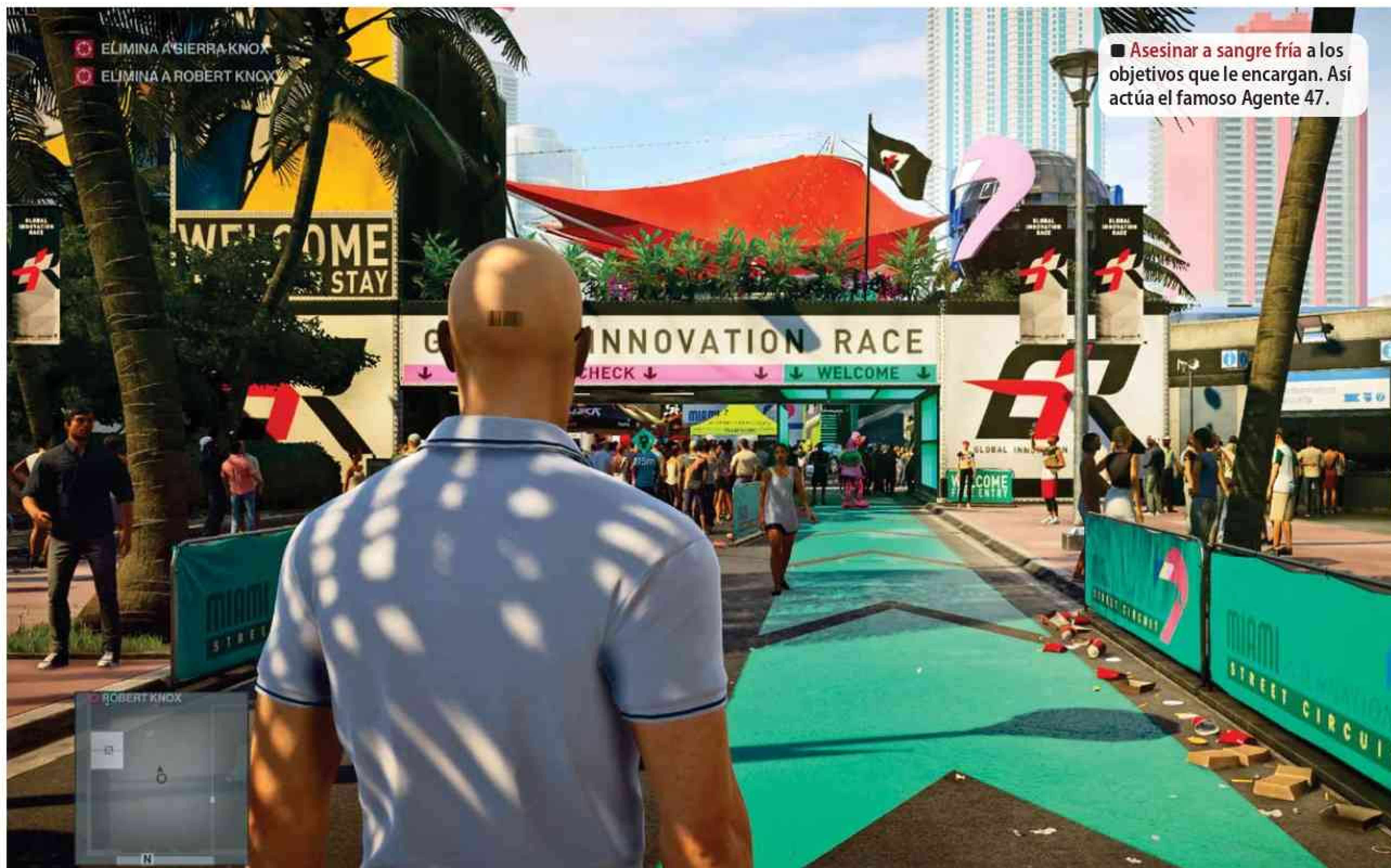




Género: **SIGILO/ACCIÓN**
Desarrollador: **IO INTERACTIVE**
Editor: **WARNER**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **65,95 €**
Precio Collectors Edition: **149,95 €**

JUGADORES **1**
JUG ONLINE **1-2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://hitman.com



■ **Asesinar a sangre fría** a los objetivos que le encargan. Así actúa el famoso Agente 47.

REGRESA EL **ASESINO A SUELDO** MÁS DESPIADADO

Hitman 2

El letal Agente 47 regresa con una nueva remesa de "encargos mortales" y jugabilidad abierta en la que prima el sigilo y pasar desapercibidos.

En una era en la que cada vez se imponen más los títulos de acción y disparos sean del tipo que sean, se agradece la llegada de juegos como *Hitman 2*. Una aventura en tercera persona en la que, como ya es tradición en la saga, el sigilo se convierte en el eje sobre el que gira toda la jugabilidad que encierra esta nueva historia del Agente 47.

Este asesino a sueldo protagoniza una nueva superproducción en la que, como esbirros de la agencia ICA, tenemos que ir cumpliendo una serie de misiones. Y por misiones queremos decir asesinatos, valga el eufemismo. Para la ocasión se han creado media docena de entornos completamente nuevos y bastante diferentes (Miami, Colombia, Nueva Zelanda...) que, encima, gozan de unas dimensiones considerables. Unas localizaciones en las que podemos dar rienda suelta a nuestra imaginación para superar cada nivel de la forma que más nos apetezca... o convenga. Si por algo destaca esta aventura es por ofrecer una gran libertad de actuación al jugador, siendo posible eliminar al objetivo de turno de decenas de formas distintas. Para ello es posible usar más de 60 ar-

UN **PROFESIONAL** TAN LETAL COMO VERSÁTIL



1 **"ENCARGARSE" DE LAS VÍCTIMAS** de turno es la principal tarea a realizar. En muchas misiones hay que eliminar a varios objetivos.



2 **DISFRAZARSE** de mecánico, agente de seguridad o camarero nos ayuda a pasar desapercibidos. Hay más de un centenar de disfraces.



3 **USAR LAS ARMAS** correctas para cada situación puede ahorrarnos muchos problemas. ¿Usamos veneno letal o un cuchillo afilado? Hmmm...



Escondernos en la vegetación es una de las formas más sencillas que tenemos para camuflar nuestra presencia. Es muy útil.



Podemos emplear unas 60 armas y 180 objetos para dejar fuera de combate a nuestros adversarios. Una oferta muy generosa.



Cada misión puede ser resuelta de multitud de maneras distintas, lo que nos anima a experimentar.





La acción y los tiroteos pasan a un segundo plano en esta aventura en la que lo primordial es actuar con sigilo.

mas únicas (rifles, cuchillos, cables, veneno líquido, etc.) y casi dos centenares de objetos diferentes (destornilladores, planchas, cuerdas...), "herramientas" que nos permiten liquidar a los rivales de las maneras más originales que podáis pensar.

Sin embargo, el sigilo se convierte una vez más en nuestro principal aliado. Actuar sin ser detectados por los adversarios nos proporciona una ventaja táctica que es posible usar en nuestro favor. Y para ello podemos disfrazarnos de casi cualquier cosa que se nos venga a la cabeza, desde operarios a mayordomos o miembros de la seguridad privada de nuestra víctima. Igualmente, también es posible esconderse entre la vegetación, confundirnos entre la multitud, parapetarnos tras una pared y esperar el momento justo para entrar en acción... Lo dicho, un número incontable de maneras de actuar que enriquecen mucho la experiencia de juego. Por poder, incluso es posible superar la misión de turno haciendo uso de la fuerza bruta armándonos hasta los dientes. Una jugabilidad abierta que, además, tiene más chicha de lo que parece. Superar las misiones principales puede llevarnos sólo unas 5-6 horas, pero en cada una de ellas podemos cumplir diferentes retos y objetivos adicionales que prolongan la vida útil del juego de manera increíble. Y más si tenemos en cuenta las distintas modalidades adicionales que incluye, como el modo Francotirador y Fantasma. En suma, se trata de un título muy apetecible que ofrece una experiencia de juego muy sugerente.



Las escenas estáticas que se dejan ver tras cada nivel van desvelando el argumento... nada sorprendente pero interesante.



Esconder los cadáveres que vamos dejando en cada fase es una tarea fundamental para evitar ser detectados. ¡Aquí va otro!

» VARIAS FORMAS DE ENTRETENERNOS

Esta nueva obra de IO Interactive nos permite disfrutar de varias modalidades distintas. La principal es el modo Campaña, por supuesto, pero a dicha opción se unen un par de ellas inéditas que bien merece la pena probar: los modos Francotirador y Fantasma. Tan distintos como sugerentes.



LA CAMPAÑA CONSTA DE SEIS FASES, una cantidad no muy amplia pero que integra decenas de retos secundarios.



LA MODALIDAD FRANCOTIRADOR viene a ser una especie de minijuego cooperativo que puede llegar a enganchar muchísimo.



EN EL MODO FANTASMA nos enfrentamos a un segundo jugador humano, lo que añade un interés especial a cada partida.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Su jugabilidad abierta y repleta de opciones. Gran cantidad de retos, disfraces y armas.

» LO PEOR

Pocas misiones principales y escenarios. Algunos defectos y errores menores.

Te gustará + que... HITMAN



Te gustará − que... MGSV: PHANTOM PAIN



87	**» GRÁFICOS** Es increíble la cantidad de tipos que pueden aparecer a la vez en pantalla.
82	**» SONIDO** Buen doblaje (en inglés con subtítulos en castellano) y amena BSO.
90	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad es muy abierta y podemos jugar como queramos.
85	**» DURACIÓN** La Campaña es breve, pero es un título verdaderamente rejugable.
NOTA 88	El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras de sigilo y asesinatos de por medio. Muy entretenida, pero no sorprende.







7

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
TOYS FOR BOB
Editor:
ACTIVISION
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €

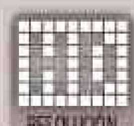

JUGADORES
1


JUG ONLINE
NO


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO


BLU-RAY
SÍ


RESOLUCIÓN
1080 P

http://www.spyrothedragon.com/es


Son muchas las amenazas a las que se enfrenta Spyro. Menos mal que es un dragón.

LO BUENO, **SI ADEMÁS ES BELLO**, TRES VECES BUENO.

Spyro: Reignited Trilogy

Dos décadas después de su nacimiento, el dragón más vacilón resurge de sus cenizas con un imponente aspecto visual y muchas ganas de dar guerra.

Desde su anuncio, el pasado mes de abril, las ganas de tener de vuelta a Spyro y a toda su tropa no han hecho más que aumentar. Aún así, la idea de recuperar lo que para muchos es una parte de nuestra infancia entusiasma y asusta por igual. Por un lado, está el recelo de que la remasterización no se haga, no solo con el respeto, sino con el cariño que la saga merece. Además, siempre existe la duda razonable de que quizás lo que te enamoró hace ya veinte años no se sienta en la actualidad igual de fresco y único... igual de especial.

Aunque no necesita presentación, Spyro es un pequeño dragón morado que inevitablemente se ve envuelto en divertidas aventuras para salvar a quienes le rodean. Ya sea contra el botarate Gnasty Gnorc, el enclenque pero malvado Ripto o el poder mágico de La Hechicera, nuestro pequeño amigo se las tendrá que ingeniar para salir airoso de los más insólitos desafíos. Afortunadamente no está solo ante tales peligros. Su amiga Sparx, una pequeña libélula, le acompaña en todo momento indicando con su color la vida restante del protagonista y ayudándole a localizar tesoros. Tarea importante ya que, además de mantener vivo a Spyro, nuestro principal cometido será localizar determinados objetos (gemas, huevos, talismanes...) con el fin de acceder a nuevas zonas y avanzar en la trama argumental. Por tanto, la base de la fórmula es la exploración pero lo que hace que no puedas soltar el mando es todo lo que sucede mientras recorres cada centímetro del mapeado. La diversidad y detalle de los 100 niveles que ofrece el recopilato-



LA **TRILOGÍA** DEL DRAGONCITO MORADO


① **EL PRIMER SPYRO THE DRAGON** nos presenta al pequeño héroe y su mundo, y sienta las bases de una fórmula que iba a dar muchas alegrías.


② **EN BUSCA DE LOS TALISMANES** añade nuevos personajes principales, una narrativa mejorada, escenarios de mayor tamaño y los desafíos.


③ **SPYRO: EL AÑO DEL DRAGÓN** incluye la posibilidad de controlar cinco personajes diferentes. Un cierre genial para una trilogía inolvidable.



■ Si pulsamos triángulo accederemos a una cámara que nos facilitará observar al detalle lo que nos rodea.



■ Ricachón siempre nos ofrece su ayuda, eso sí, a cambio de cuantiosas sumas de gemas u otros objetos de valor.



■ A tu alrededor, los habitantes de los mundos que visitas sufren injusticias. Échales una mano.





Consigue que, aunque tu mirada sobrepase la treintena, tus ojos brillen como los de un niño.

rio es bestial. La sensación de descubrimiento no cesa. Siempre hay habitantes a los que ayudar, esperpénticos enemigos a los que hacer frente, minijuegos que nos llevan a las más disparatadas situaciones (montar en monopatín, disputar un partido de hockey...) y habilidades que aprender y que nos permiten hacernos con preciados tesoros antes inaccesibles. Quizás la primera entrega resulte un poco simple en cuanto a mecánicas y narrativa pero con la secuela se añadieron gran cantidad de elementos que culminan en una tercera parte en la que incluso controlamos a cinco personajes, contando al propio Spyro. El poder ver la evolución de esta trilogía tan querida y, además, hacerlo con unos valores de producción tan elevados es una verdadera carta de amor a los amantes del género y, sobre todo, a los numerosos seguidores de la saga.

Sin miedos, sin dudas. Ya con la remasterización entre nosotros, podemos afirmar que a veces la nostalgia no nos engaña. En ocasiones, muy pocas, las sensaciones pueden almacenarse incluso en un Blu-Ray. Una magia que consigue que, aunque tu mirada sobrepase la treintena, tus ojos brillen como los de un niño. Spyro reivindica esa fascinación por la aventura pura e irracional que se vivió en el nacimiento de los juegos tridimensionales. Además, no sólo transmite esa energía inocente y revolucionaria sino que consigue ser un excelente juego en la actualidad. Un logro más que encomiable para un pequeño dragón morado.



■ La canguro Sheila es uno de los personajes controlables de la tercera entrega. Con ella saltaremos mucho más alto.



■ Visualmente el juego es una delicia. Una lástima que en momentos de frenetismo los "frames" se resientan un pelín.

» CÓMO SALVAR EL MUNDO (TRES VECES)

A lo largo de la trilogía de *Spyro*, la variedad de retos y situaciones que encontramos es muy alta. Ésta es una de las claves que ha marcado la evolución de la saga. Aún así, la propuesta y sus axiomas son sencillos y claros. Como todo buen juego de aventura de su época, se sustenta en tres elementos.



EXPLORACIÓN. Revisa cada rincón, cada cornisa... los escenarios están diseñados para ocultar cientos de tesoros.



COMBATE. Es sencillo pero gratificante. Cada enemigo tiene su punto débil. Descúbrelo y no correrás peligro.



DESAFÍOS. En forma de minijuegos, este elemento es el que termina de hacer que el juego sea imprevisible en todo momento.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Artísticamente destila amor por la obra original y su fórmula divierte como hace 20 años.

» LO PEOR

Algunas bajadas de "frames" que, sin ser molestas, manchan el buen acabado visual.

Te gustará = que... CRASH BANDICOOT



Te gustará − que... RATCHET AND CLANK



88	**» GRÁFICOS** Una verdadera delicia visual, pero con algún error de optimización.
85	**» SONIDO** La BSO es tan simpática, variada y carismática como antaño.
88	**» DIVERSIÓN** Su mundo te atrapa desde el inicio. ¿Qué tendrán las dichosas gemas?
88	**» DURACIÓN** Este recopilatorio, seas completista o no, da para muchas horas.
NOTA 87	Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a nostálgicos como a los más pequeños.





Género: **SHOOTER**
Desarrollador: **TREYARCH**
Editor: **ACTIVISION**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,99 €**
Precio Pro Edition: **129,95 €**

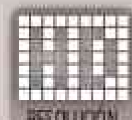

JUGADORES **1-2**


JUG ONLINE **2-100**

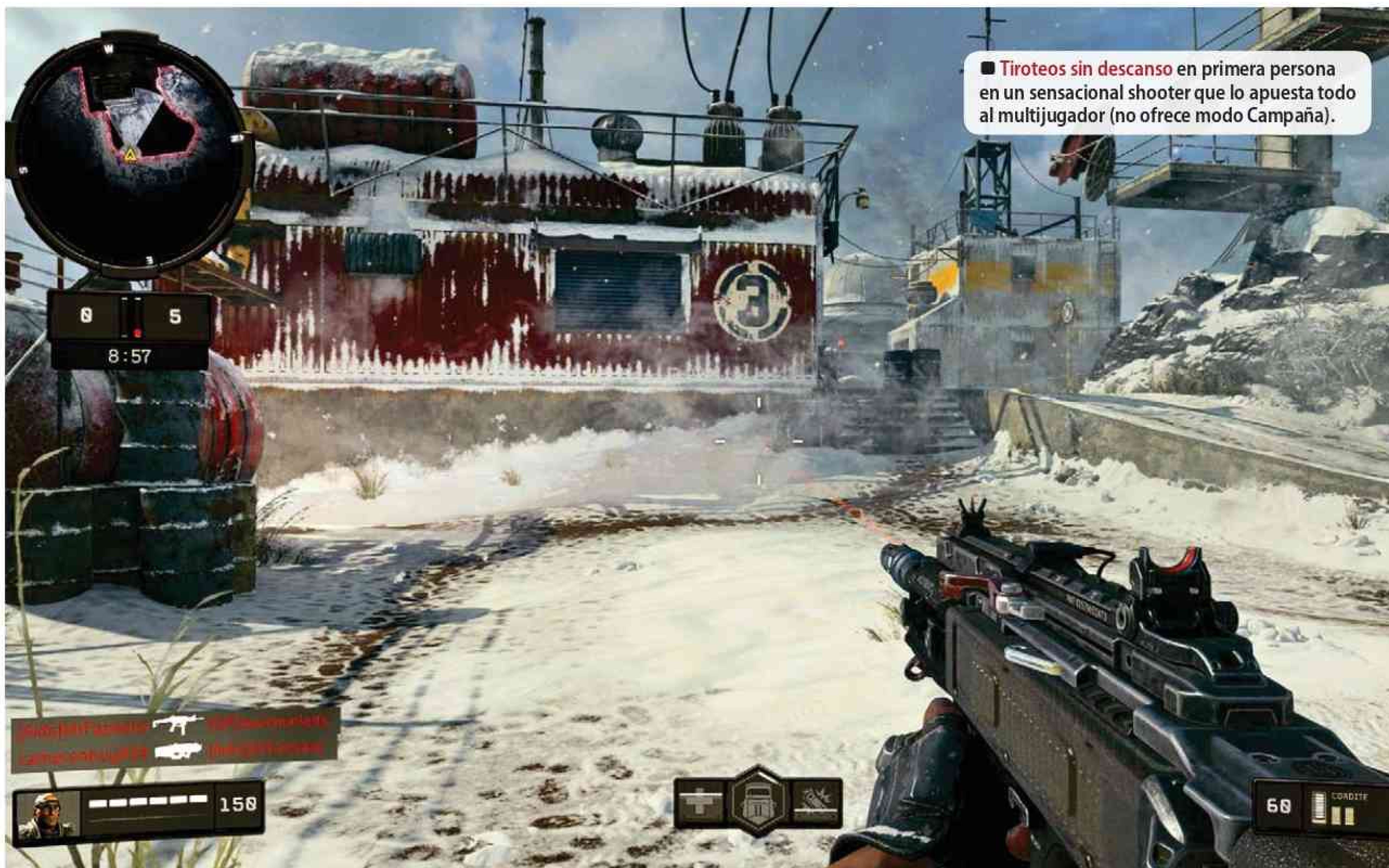

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.callofduty.com/



■ **Tiroteos sin descanso** en primera persona en un sensacional shooter que lo apuesta todo al multijugador (no ofrece modo Campaña).

EL **SHOOTER MÁS ESPERADO** DE LA TEMPORADA

Call of Duty: Black Ops 4

La saga de shooters subjetivos de Activision no se pierde su cita anual y se convierte en uno de los referentes de su género en la categoría online.

Como cada año desde tiempos inmemoriales, Activision nos ofrece la ración de tiros subjetivos de la mano de su saga estrella: *Call of Duty*. Además esta entrega, *Black Ops 4*, es una de las más llamativas y particulares de los últimos años, dado que presenta ciertos cambios y novedades muy importantes en relación a lo dispensado en pasadas ediciones.

Una de las innovaciones más destacadas con diferencia tiene nombre propio: el modo Blackout. O lo que es lo mismo, la entrada triunfal de *Call of Duty* en el terreno de los Battle Royale, un estilo de juego que desde hace ya un tiempo está arrasando. Los desarrolladores no han querido hacer oídos sordos a la demanda de la comunidad de usuarios y a la tendencia actual, por lo que han decidido volcarse en esta opción cuyo desarrollo es muy sencillo: ser el último superviviente. En este caso dicho modo de juego pone en liza a 100 participantes, los cuales deben acabar unos con otros en un mapeado de amplias dimensiones que alberga todo tipo de armamento. ¡Y sólo puede quedar uno en pie! Un desafío similar al experimentado en obras precedentes como *PUBG* o *Fortnite* pero que ostenta sus propias características y goza de cierta personalidad. Pero Blackout no es el único modo de juego que presenta esta producción, para nada. El ya clásico modo Zombis también hace acto de presencia, una opción que en esta ocasión se ha visto potenciada en diferentes aspectos y, de hecho, resulta tan sugerente, atractiva y completa que casi podría pasar como un títu-

BLACKOUT: EL MODO BATTLE ROYALE



① **LANZARNOS EN PARACAÍDAS** y aterrizar en alguna parte del mapeado de turno es lo primero que hacemos en este modo de juego.



② **LOS PUÑOS** son nuestros únicos aliados al principio, así que lo suyo es equiparnos con armas de todo tipo lo más rápido que nos sea posible.



③ **CONVERTIRNOS EN EL ÚLTIMO SUPERVIVIENTE** es la meta final que debemos alcanzar. Pero claro, eso no es nada sencillo...



Más de una docena de mapas nos aguardan, arenas que muestran un aspecto bastante cuidado y que poseen diseños muy distintos.



El grado de personalización de los soldados es tremendo y es posible crear a nuestro personaje a medida: clase, equipo, etc.



Técnicamente posee un nivel muy notable y es posible asistir a momentos espectaculares.





La nueva entrega de *CoD* lo da todo en favor del multijugador e incluye el esperado modo Battle Royale.

lo completamente independiente. Por su parte, también se han introducido otro par de modalidades inéditas que llevan por nombre Atraco y Control, ofertas de juego que nos han parecido muy entretenidas y bastante tácticas.

Pero este shooter posee mucha más miga. Los tradicionales modos multijugador siguen estando presentes, las posibilidades de personalización y creación de personajes son sensacionales, podemos combatir en una considerable cantidad de mapeados distintos, equiparnos con un arsenal impresionante... Se nota que los desarrolladores han querido contentar a todo tipo de usuarios introduciendo una desmedida cantidad de contenido, siendo uno de esos juegos que pueden durarnos casi eternamente. ¿Y cuál es el precio a pagar por este colosal despliegue? La ausencia del tradicional modo Campaña, una modalidad que siempre había acompañado a cada entrega de esta franquicia pero que, desgraciadamente, en esta ocasión ha quedado apartada. Una ausencia que algunos usuarios echarán de menos. En cuanto a su vertiente técnica, se trata de un título que posee unos valores de producción muy elevados, aunque tampoco es el juego más brillante en este sentido. Lo más destacado es la fluidez a la que se desenvuelve cada partida y lo trabajados que se muestran ciertos aspectos como la iluminación y los efectos especiales. Un trabajo gráfico notable que da vida a un excelente shooter subjetivo, muy enfocado a la vertiente multijugador online.



Al final de cada partida es posible asistir a la mejor jugada realizada por nosotros o por alguno de los jugadores.



El modo Zombis es el más completo y emocionante en la historia de la serie. Podremos compartirlo con otros tres amigos.

MUCHAS FORMAS DE COMBATIR

Todos (o la mayoría al menos) coincidimos en que se echa en falta el modo Campaña tradicional de todo *Call of Duty*. Pero a pesar de esto, es justo señalar que esta entrega incluye una cantidad de modalidades realmente desmedida, siendo las que os mostramos aquí nuestras favoritas.



EL MODO ZOMBIS regresa con más fuerza que nunca. Es tan completo y divertido que casi podría ser un juego independiente.



EL NUEVO MODO ATRACO es muy divertido y pone a dos equipos en liza que tratan de hacerse con el dinero. Frenético.



OTRA MODALIDAD NUEVA, CONTROL, invita a un equipo defender dos zonas diferentes que son asediadas por el rival.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Gran cantidad de modos de juego. Buena ambientación y excelente sistema de control.

» LO PEOR

No incluye modo Campaña. Ciertos defectillos con los servidores, muy ocasionales.

Te gustará + que... COD WWII



Te gustará + que... COD BLACK OPS III



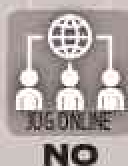
85	**» GRÁFICOS** Sin ser los más detallados, la acción transcurre a una gran fluidez.
87	**» SONIDO** Buen doblaje y efectos sonoros variados, realistas y bien recreados.
90	**» DIVERSIÓN** Cada modalidad ofrece algo diferente y el control es muy bueno.
91	**» DURACIÓN** No hay modo Campaña, pero el multijugador puede ser eterno.
NOTA 90	Esta nueva entrega de la saga de Activision se convierte en uno de los shooters en primera persona online de referencia.





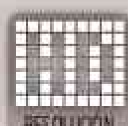
7

Género:
AVENTURA
Desarrollador:
UBISOFT TORONTO
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio Starter Pack:
79,99 €

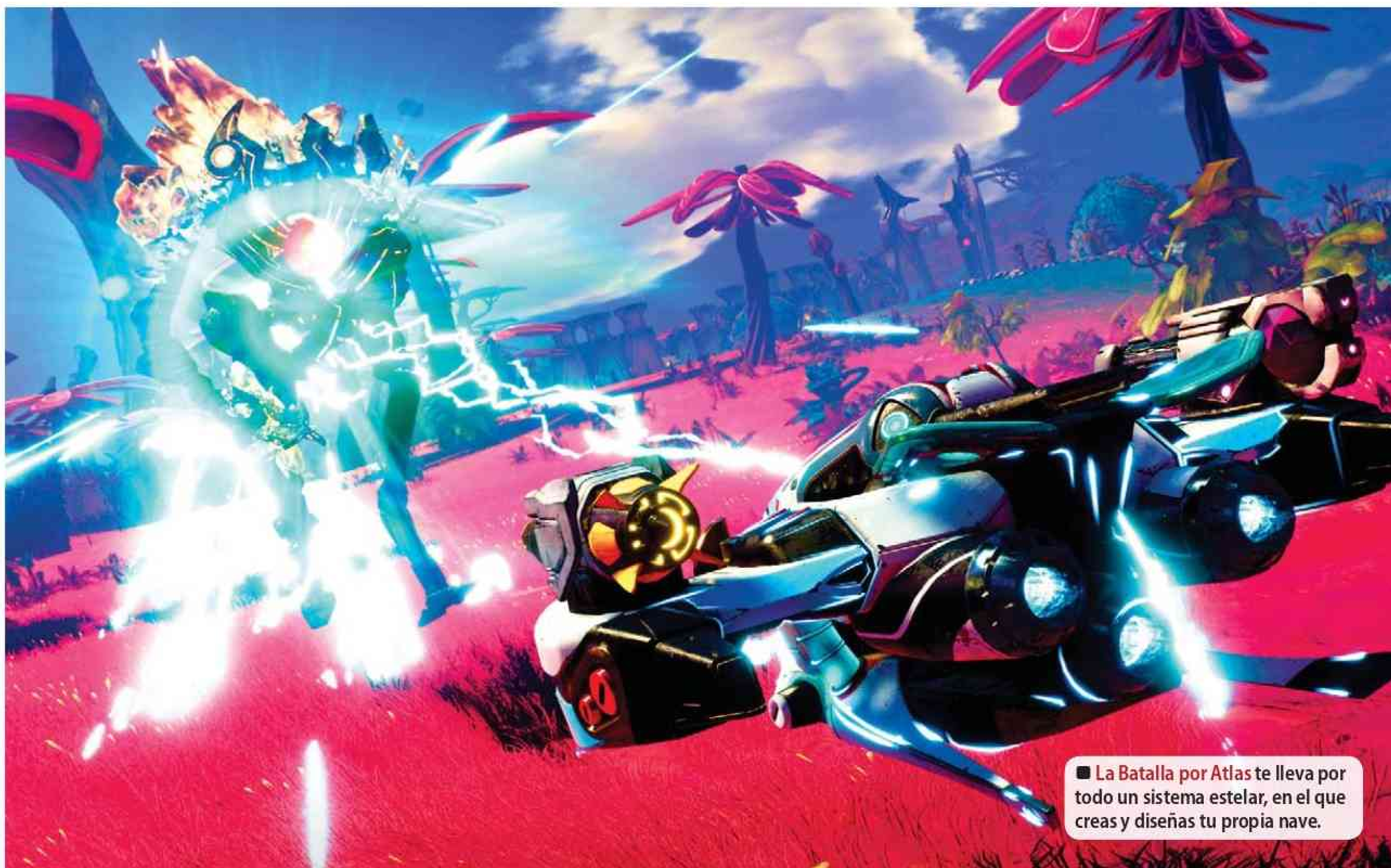

JUGADORES **1-2**

JUG ONLINE **NO**

TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **CASTELLANO**

BLU-RAY **SÍ**

RESOLUCIÓN **4K**

https://starlink.ubisoft.com/game/es-es/home


La Batalla por Atlas te lleva por todo un sistema estelar, en el que creas y diseñas tu propia nave.

AVENTURA ESPACIAL **EN TUS MANOS**

Starlink: Battle for Atlas

¿Te imaginas "tunear" una nave de juguete y manejarla de inmediato en tu consola? Así es *Starlink*, una de las propuestas más originales de 2018.

El sistema estelar de Atlas alberga siete mundos , todos ellos dotados de ecosistemas increíbles. Pero las fuerzas de La Legión, encabezadas por el malvado Grax, amenazan con extender el mal por toda la galaxia. La tripulación de la nave Equinox está dispuesta a detener a Grax, pero no pueden hacerlo solos. Tu misión es recorrer cada uno de los siete planetas, obtener recursos, derrotar a los enemigos y, sobre todo, forjar nuevas alianzas para plantar cara a La Legión.

La tecnología actual permite crear juegos de auténtica exploración espacial, en los que visitamos planetas y volamos de uno a otro mundo en tiempo real. Ése es el "corazón" de *Starlink*: una gran aventura en la que, a los mandos de nuestra nave, recorremos con total libertad siete planetas. Podemos descubrir la belleza de sus escenarios, analizar la fauna local y ayudar a la población local en infinidad de misiones. De ese modo conseguimos experiencia para añadir mejoras de combate o subir de nivel a nuestros pilotos. Aunque algunas misiones pecan de repetitivas, no estamos ante un título demasiado largo. Además, el juego resulta tan divertido que le perdonamos esos momentos más monótonos. Al jugar sentimos que el mundo de *Starlink* está vivo y sujeto a cambios por nuestras acciones. Una sensación a la que contribuye sin duda una estupenda ambientación. El diseño de los personajes es brillante, y la historia nos recuerda a la mejor ciencia-ficción del cómic europeo. Este es un juego con gran capacidad de inmersión, y en el que no escasean los momentos



ASÍ ES LA BATALLA DE LOS PLANETAS

Starlink tiene un argumento emocionante, en el que se intercalan las misiones principales y secundarias; además, el juego nos da completa libertad para explorar y descubrir todos los secretos del sistema Atlas.


1 RAZOR, LEVI, MASON y el resto de pilotos de la Equinox son los héroes del juego. Su misión: impedir que Grax se apodere del sistema planetario Atlas.


2 EN CADA PLANETA podemos buscar recursos, ayudar a la población y superar varios retos. A cambio, obtenemos mejoras para nuestras naves y pilotos.


3 PARA DETENER a La Legión hay que acabar con todas sus tropas, incluyendo grandes enemigos como los Acorazados, los Titanes o las Torres de Extracción.


Los Titanes están entre los jefes más duros de la Legión, y requieren estrategias específicas para poder acabar con ellos.


Si no usamos juguetes, los accesorios, las armas, las naves o los distintos pilotos se equipan en unos menús muy intuitivos.



Cada planeta tiene su propia flora y fauna. Al escanear especies aprendemos más de cada mundo.





El universo de *Starlink* es un gran ecosistema con vida propia: descubrir su belleza es un "gancho" irresistible.

épicos; sobre todo el los combates contra los Acorazados o los Titanes de La Legión.

La gran novedad de *Starlink* es el uso de juguetes. El juego cuenta con figuras de naves, pilotos y armas, que podemos acoplar al Dual Shock 4. Estos juguetes se pueden combinar de tantas formas como queramos. De hecho, el juego nos incentiva a hacerlo. Por ejemplo, si un enemigo es vulnerable a las armas de Gravedad, conectamos a nuestra nave el arma Nulificadora; o tal vez la habilidad especial de nuestro piloto no nos sea útil, de modo que reemplazamos su figura por otra. Todos estos cambios se reproducen al instante en el juego, y esa mezcla de interacción física y virtual es una auténtica gozada. Es cierto que, si jugamos en el modo "con Juguetes", nuestras opciones serán más limitadas, ya que sólo podemos usar ciertos accesorios si compramos la figura correspondiente. En el modo "digital" hay acceso a más accesorios, y los podemos cambiar en tiempo real a través de un menú del juego. Esta modalidad es más completa que la física, pero a cambio se pierde la emoción de coger una figura, acoplarla y ver cómo aparece en pantalla. Ambas formas de jugar son altamente disfrutables, gracias al "corazón" de *Starlink*. Más allá de la parafernalia de los juguetes y accesorios, Ubisoft Toronto ha creado un gran juego de aventuras, para todas las edades y que cuenta con personajes carismáticos (de los que queremos ver más en el futuro). Además *Starlink* está "arropado" por un magnífico apartado visual; el motor gráfico Snowdrop es perfecto para crear mundos exóticos, criaturas fascinantes y combates emocionantes.


En el espacio la batalla continúa: nos esperan los forajidos, algunos difíciles de vencer pero también con grandes recompensas.


La belleza de los planetas de Atlas es sobrecogedora. A menudo os dedicaréis a explorar sin más, para contemplar estos paisajes.

» CREANDO LA NAVE DE TUS SUEÑOS

Starlink tiene un sistema de juguetes modulares, que se incorporan al Dual Shock 4. Cada figura se vende por separado y son todas intercambiables entre sí.


PILOTOS. Cada piloto tiene una habilidad distintiva. Cuestan 9 euros cada uno, y se acoplan a la nave por la parte inferior.


ARMAS. Por trece euros podéis comprar los packs, cada uno con dos armas que se acoplan a las alas.


NAVES. Son la base a la que añadimos pilotos y armas. Cada pack cuesta 30 euros y viene con la nave, un piloto y un arma.



STARTER PACK. Es el pack esencial para jugar a *Starlink*. Incluye un póster, la nave Zenith, el piloto Mason Rana, tres armas y el soporte conectable al mando.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los juguetes están muy bien pensados, usarlos es una pasada. Un nuevo universo épico.

» LO PEOR
Si quieres variedad con los juguetes, hay que "pasar por caja". Alguna misión monótona.

Te gustará + que... **ELITE: DANGEROUS**


Te gustará − que... **NO MAN'S SKY**

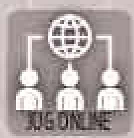

90	**» GRÁFICOS** Planetas, criaturas, naves, personajes... todos son un regalo a los ojos.
85	**» SONIDO** Música trepidante y épica, junto con un doblaje impecable.
82	**» DIVERSIÓN** En Atlas hay mucho que descubrir, y los combates son emocionantes.
80	**» DURACIÓN** 20 horas, entre la historia principal y todos los retos secundarios.
NOTA 85	Los juguetes modulares molan mucho, pero incluso sin ellos *Starlink* es un juego estupendo para todas las edades.





Género: **AVENTURA/ROL**
Desarrollador: **CYANIDE**
Editor: **FOCUS HOME INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,99 €**

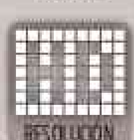

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**

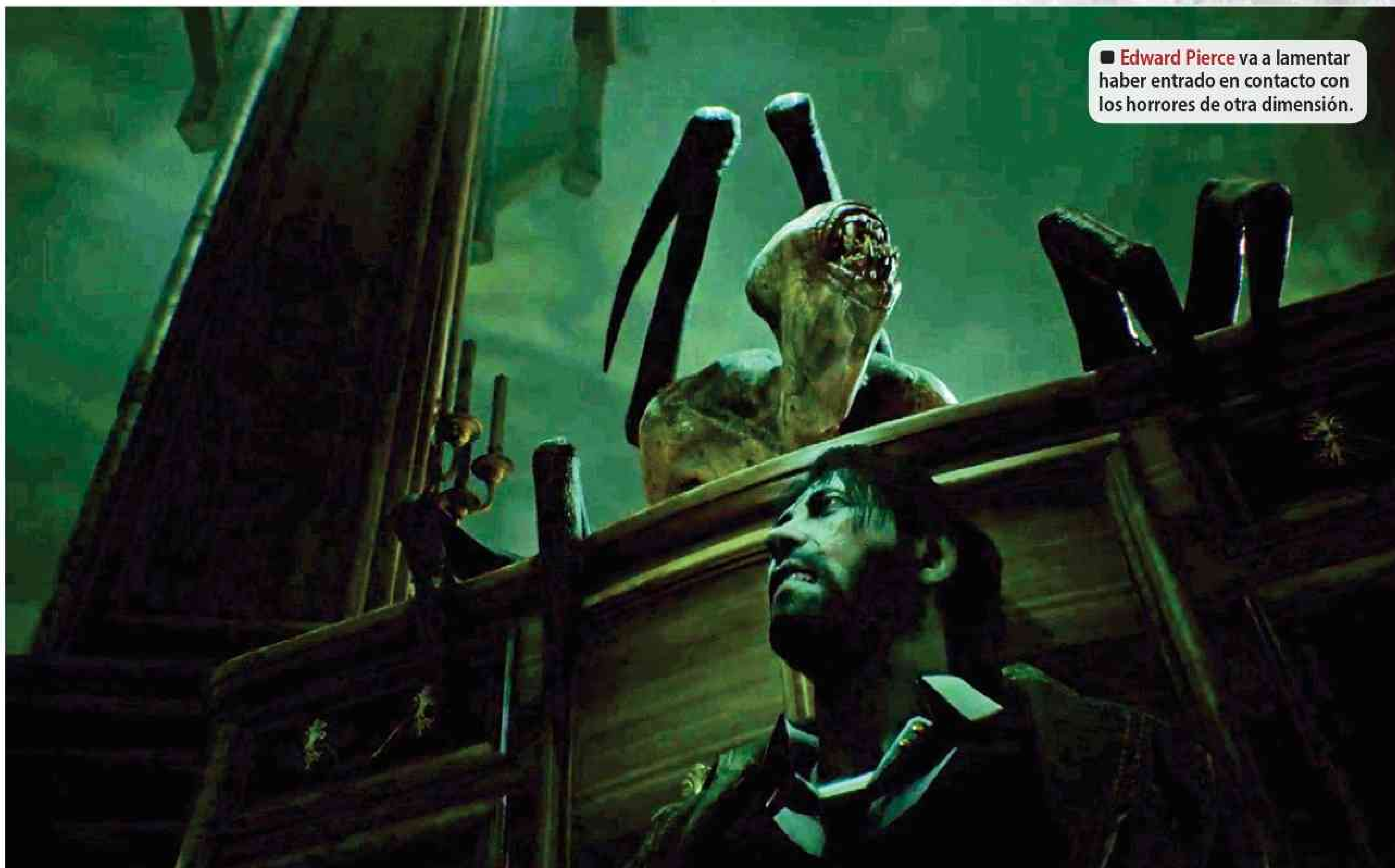

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.callofcthulhu-game.com/



Edward Pierce va a lamentar haber entrado en contacto con los horrores de otra dimensión.

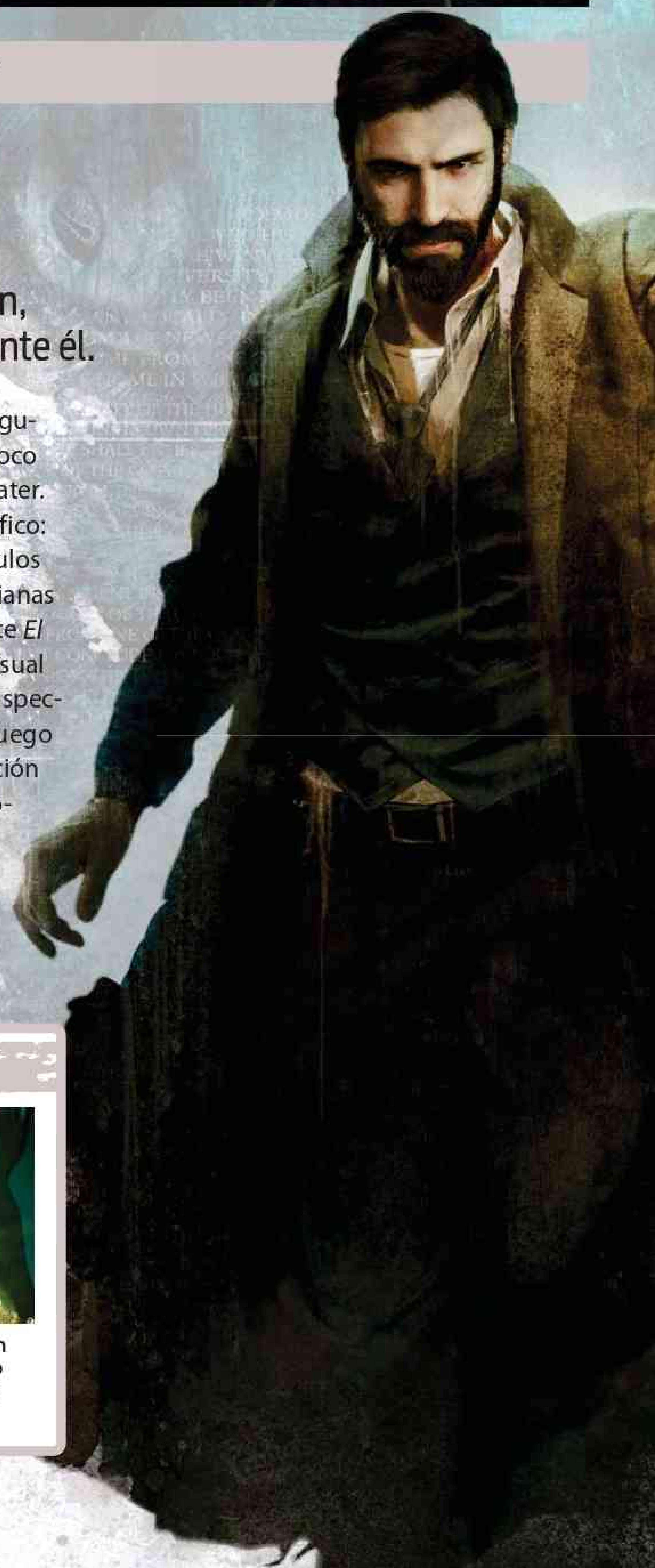
¿RESPONDERÁS A LA LLAMADA DEL **DIOS DURMIENTE?**

Call of Cthulhu

Puedes escucharla, martilleando en tu cabeza. Es la voz del Gran Leviatán, ordenándote que te sumergas en esta aventura de pesadilla. Sucumbe ante él.

A Edward Pierce se le acumulan los problemas. Sus traumas de la Primera Guerra Mundial han hecho que se refugie en el alcohol y los somníferos. Además, unas terrribles pesadillas le atormentan a diario. Por si fuera poco, el despido se cierne sobre su trabajo como detective, por lo que decide aceptar un caso inusual: investigar la muerte de la familia Hawkins, en la recóndita isla de Darkwater. Es el primer paso en su descenso a la locura, y el comienzo de este juego de rol que rinde homenaje al genial H.P. Lovecraft.

Un protagonista atormentado, un misterio en un lugar apartado del mundo, lugareños recelosos, un mal ancestral y primigenio... *Call of Cthulhu* es totalmente fiel al "manual" de las historias lovecraftianas, en particular al relato *La Llamada de Cthulhu*. La estupenda ambientación se une a un argumento con un ritmo excelente, y que poco a poco nos sumerge en el terror que habita en Darkwater. En ese sentido, el trabajo de Cyanide es magnífico: jugar a *Call of Cthulhu* nos recuerda a otros títulos del género, pero también a películas lovecraftianas como *Dagon*, *La Cura del Bienestar* o la reciente *El Apostol*. Por eso nos "duele" que el apartado visual sea bastante pobre; los modelos (tanto en su aspecto como sus animaciones) son propios de un juego de la generación anterior. Asimismo, la resolución deja que desear, y se ve empeorada por un molesto filtro "de grano". Los gráficos son el punto más flojo de *Call of Cthulhu*, pero suponen un bache que salvamos gracias a una jugabilidad brillante. El estudio se ha inspirado en *La Llamada de Cthulhu*, el juego de rol



» EL TERROR DE **LOVECRAFT** EN ESTADO PURO



① **¿QUÉ ES REAL?** Las situaciones que vivimos en el juego hacen que poco a poco perdamos la razón y nos cuestionemos todo lo que vemos.



② **ENGENDROS.** Seres de otra dimensión nos dan caza, y sólo nuestro ingenio nos puede salvar. El Vagabundo pone los pelos de punta.



③ **MUTACIONES.** Al igual que en los relatos de Lovecraft, el contacto con Cthulhu provoca a sus acólitos transformaciones de pesadilla.



Los rompecabezas son variados y divertidos: abrir una caja fuerte, "cortar" la electricidad o encontrar un busto son algunos de ellos.



Leer un libro de ocultismo o vivir experiencias sobrenaturales afecta a nuestro nivel de Cordura, alterando el desenlace del juego.



Escoger la respuesta correcta nos permite salir de situaciones de peligro y recabar información.





La atmósfera del juego es sensacional y consigue transmitir la sensación de que, poco a poco, estamos perdiendo el juicio.

"de lápiz y papel", en concreto en su sistema de progresión. Al igual que en dicho clásico, en *Call of Cthulhu* disponemos de una serie de puntos, a repartir en atributos como Investigación, Fuerza o Perspicacia. El porcentaje de cada atributo determina qué acciones podemos realizar. Por ejemplo, no podemos abrir ciertas cerraduras sin la Fuerza suficiente; y si tenemos alta Elocuencia, Pierce puede convencer a un posible enemigo para evitar que le ataque. No podemos potenciar todos los atributos, por lo que cada partida tiene un desarrollo ligeramente distinto. A esta variedad también contribuyen las distintas situaciones que viviremos: hay partes de exploración, imaginativos puzles, sigilo, investigación detectivesca y hasta unas "gotitas" de acción. Y como adaptación lovecraftiana, no podía faltar la locura, que poco a poco nos afecta y cuyo nivel determina qué final veremos. Perderemos la razón poco a poco, a medida que nuestra mente es expuesta a horrores de otro mundo...

Una atmósfera muy lograda, un desarrollo variado, un gran sistema de progresión y, sobre todo, absoluta fidelidad a la obra del escritor de Providence son las mejores bazas de *Call of Cthulhu*. No es un juego largo, ni visualmente atractivo; pero pocos títulos están a su altura en capacidad de inmersión y de provocarnos desasosiego.



Al investigar lugares clave podemos hacer una reconstrucción de los hechos.



En ciertos momentos podemos manejar a otros personajes, como una doctora, una contrabandista o la pintora Sarah Hawkins.

» UN DETECTIVE FRENTE A LA LOCURA

A medida que avanzamos en el juego, conseguimos Puntos de Personaje. Con ellos se mejoran atributos como Elocuencia, Percepción o Fuerza, que potencian varias habilidades de Pierce. Estos atributos también desbloquean opciones de diálogo, las cuales pueden alterar el desenlace del juego.



PARÁMETROS. Repartimos puntos a todos los atributos salvo Ocultismo y Medicina, que sólo suben al hallar ciertos objetos.



HABILIDADES. Cada parámetro determina las acciones posibles: no podemos forzar cerraduras sin un alto nivel de Fuerza.



RESPUESTAS. Al aumentar los parámetros se desbloquean nuevas respuestas, que a su vez afectan al desenlace del juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Ambientación y atmósfera, logradas y muy inmersivas. Su guión. El desarrollo es variado.

» LO PEOR

A nivel visual está bastante anticuado. No es demasiado largo. Algún tiempo de carga.

Te gustará + que... **THE AMNESIA COLLECTION**



Te gustará − que... **THE EVIL WITHIN 2**



73	**» GRÁFICOS** Desaprovecha el Unreal Engine 4. Parece un juego de hace 10 años.
82	**» SONIDO** Gran trabajo de doblaje (en inglés). La música sabe ponerte en tensión.
87	**» DIVERSIÓN** Una aventura variada, bien escrita y con el "sabor" de las obras clásicas.
78	**» DURACIÓN** Unas 10-12 horas, pero se puede "rejugar" para ver otros finales.
NOTA 82	Puede que *Call of Cthulhu* no sea visualmente puntero, pero lo compensa con un buen guión y su fantástica atmósfera.





3+

Género:
DEPORTIVO
Desarrollador:
SABER INTERACTIVE
Editor:
2K SPORTS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,95 €

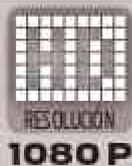

JUGADORES 1-4


JUG ONLINE 2-4


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

https://nba.2k.com/playgrounds


Desafía las leyes de la gravedad y de la anatomía humana con el basket más arcade y vacilón.

VUELVEN LOS **GIGANTES CABEZONES** CON MÁS "SWAG"

NBA 2K Playgrounds 2

Saber Interactive y 2K nos convocan a las canchas callejeras más divertidas y locas pero, aún mejorando a su antecesor, se quedan un poco cortos.

Las claves de *NBA 2K Playgrounds 2* son claras y se perciben desde la primera toma de contacto. Una estética "cartoon", resultona y trabajada, y una jugabilidad tan frenética como hilarante. Mientras jugamos no dejan de sucederse mates imposibles, los tapones más humillantes y las jugadas más insólitas que os podáis imaginar. Pero esta vistosidad y simpatía no debe llevarnos a equívocos. Todo es una compleja coreografía en la que la precisión de nuestras acciones debe ser perfecta. Esto no va de machacar botones.

Además, el propio juego demanda esa espectacularidad ya que, a medida que hacemos buenas jugadas y tantos, un indicador se va rellenando hasta desbloquear modificadores. Éstos nos dotan de ventajas que por ejemplo nos permiten anotar desde cualquier sitio de la cancha, conseguir un bust de velocidad, debilitar a nuestros adversarios, congelar nuestra canasta, etc. Obviamente, al ser partidos 2 vs 2, jugar en cooperativo con un amigo es la opción más divertida. Podemos hacer partidos sencillos, jugar contra adversarios online o disfrutar del nuevo modo Temporada. En éste, debemos escoger un equipo e intentar llegar a lo más alto, pasando por los Playoffs hasta conseguir nuestro anillo de la NBA. A esto hay que añadir el modo Concurso de Triples (un tanto soso). Después de una primera entrega, que resultó un intento fallido de actualizar la fórmula del clásico *NBA Jam*, esta secuela es mejor en todos los sentidos. Desgraciadamente su cuidada jugabilidad y autenticidad se ven opacadas por la escasez de modos de juego y los dichosos micropagos.

LOS **TRES PASOS** PARA CONSEGUIR EL ANILLO



1 **TÚ SÍ... TÚ NO.** Hacerte con un buen equipo es fundamental así que abre sobres y adquiere a las estrellas, ya sea con dinero real o "ingame".


2 **SUDAR LA CAMISETA.** Para mejorar a nuestros jugadores debemos completar sus desafíos. ¡Súbelos de Bronce a Diamante!


3 **GANAR MOLANDO.** No debes ganar sin más, hay que alcanzar la victoria con estilo. Ya sea con playeras o un traje de astronauta... da el cante.


Los concursos de triples completan de forma anecdótica y poco inspirada la oferta jugable.


Las canchas son variadas y están diseñadas con mimo al detalle y mucho humor. Lástima que haya sólo diez.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Su jugabilidad es más compleja y profunda de lo que aparenta y alarga la vida del juego.

LO PEOR
Desaprovecha su potencial debido a una alarmante escasez de modos de juego.

75	**GRÁFICOS** La estética "cartoon" se acompaña de gráficos vistosos y efectistas.
70	**SONIDO** La música ambienta de manera correcta pero es muy repetitiva.
80	**DIVERSIÓN** La jugabilidad es gratificante y con una exigente curva de dificultad.
70	**DURACIÓN** La poca variedad de modos de juego es sin duda su talón de Aquiles.
NOTA 74	Pese a sus carencias, aquellos que buscan una experiencia más arcade que la simulación de *NBA 2K*, lo disfrutarán.



12

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
OMEGA FORCE
Editor:
KOEI TECMO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,95 €

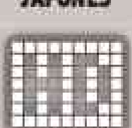

JUGADORES **1-2**


JUG ONLINE **2-6**


TEXTOS **INGLÉS**


VOCES **JAPONÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoeurope.com/wo4/


Acabar con cientos y cientos de enemigos vuelve a ser la base de este nuevo *Warriors Orochi*, saga en la que confluyen *Dynasty Warriors y Samurai Warriors.*

BATALLAS MÁS **MULTITUDINARIAS** QUE NUNCA

Warriors Orochi 4

Hasta 170 personajes podremos manejar en este nuevo "musou" que nos propone masivas escaramuzas con una curiosa y mitológica trama de fondo.

Koei Tecmo y Omega Force siguen empeñados en sumergirnos en sus multitudinarias batallas ambientadas en fantásticas recreaciones del medievo oriental. Tras abrazar el tono "sandbox" en *Dynasty Warriors 9*, con *Warriors Orochi 4* vuelven al enfoque más clásico, aunque con un record Guinness bajo el brazo: hasta 170 personajes podemos manejar en este "musou".

Como es habitual en esta serie, los mundos de *Dynasty Warriors* y de *Samurai Warriors* vuelven a juntarse, en un "crossover" con tintes mitológicos que volvera a trasladarnos a laberínticos escenarios que deberemos conquistar, a pie o a caballo, acabando con cientos de enemigos por el camino. Para ello formaremos un equipo de tres héroes, pudiendo alternar su control en todo momento e incluso realizar combos combinándolos. Además de los distintos ataques con armas blancas, dispondremos de distintos poderes mágicos, que le otorgan un punto estratégico a estas batallas masivas, alcanzando su punto álgido en los enfrentamientos contra los jefes. Un planteamiento directo que puede tornarse repetitivo a las pocas horas pero que puede ser disfrutado en cooperativo con un amigo, online o en la misma consola, lo que le hace ganar muchos enteros. Al margen del modo principal, también ofrece piques online que enfrentan a dos equipos de tres jugadores, y que suponen una buena guinda para un "musou" que, sin pretender innovar como *Dynasty Warriors 9*, cumple con lo que promete: horas y horas de masivas batallas con más personajes controlables que nunca y la opción de compartirlas con un amigo.

APORREANDO BOTONES JUNTO AL MISMÍSIMO ZEUS


1 **BATALLAS MASIVAS.** En cada nivel alternamos de tres héroes, que además de repartir mandobles podrán realizar distintos ataques mágicos.


2 **MISIONES.** Tendremos que tomar bases enemigas, escoltar aliados, luchar contra jefes finales... y "despachar" a cientos de enemigos.


3 **HISTORIA DE FONDO.** La trama gira en torno a unos brazaletes creados por... ¡Zeus! La mitología griega está presente "a la japonesa".


El modo cooperativo y desbloquear hasta 170 héroes controlables son las dos mejores bazas de este "musou".


En el modo Battle Arena, dos equipos de 3 jugadores compiten para capturar unas bases antes que los rivales.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
A poco que te guste la acción entretiene, y más en cooperativo. 170 héroes controlables.

» LO PEOR
Puede tornarse repetitivo con el paso de las horas. Gráficamente justito. Textos en inglés.

74	**» GRÁFICOS** Muchos personajes en pantalla, pero en escenarios poco detallados.
70	**» SONIDO** En su BSO se funden melodías orientales con temas más "cañeros".
78	**» DIVERSIÓN** Te gustará si te gustan este tipo de juegos. Pero mejor en cooperativo.
76	**» DURACIÓN** Unas 10-12 horas para el modo Historia, y luego queda el online.
NOTA 76	**Aunque sea algo repetitivo, este "musou" tiene armas suficientes para entretener hasta que llegue el siguiente.**





16

Género: **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
Desarrollador: **KONAMI**
Editor: **KONAMI**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**

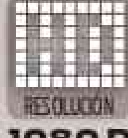

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS/JAP.**


BLU-RAY **NO**


RESOLUCIÓN **1080 P**

www.konami.com/games/castlevania/


■ *Castlevania Requiem* incluye *Rondo of Bloody Symphony of the Night*, dos clásicazos que representan lo mejor de las dos "vertientes" principales de la serie.

LOS VIEJOS **CAZAVAMPIROS** NUNCA MUEREN

Castlevania Requiem

Un réquiem es una oda a los difuntos, pero la serie *Castlevania* permanerá siempre viva en nuestra memoria y en PS4 gracias a recopilatorios como éste.

Tras *ZOE: The Second Runner MARS*, Konami sigue tirando de fondo de armario y en esta ocasion nos ofrece, exclusivamente en formato digital, un pack que trae *Castlevania: Rondo of Blood* y *Symphony of the Night*, dos auténticos clásicazos que representan lo mejor de las dos "vertientes" principales de la serie. Sin embargo, a diferencia de lo que hicieron con el juego producido por Hideo Kojima, aquí nos encontramos con una "remasterización" perezosa, sin ninguna ambición y sin apenas novedades o extras de interés

Lo primero que queremos dejar claro es que ambos juegos siguen siendo perfectamente disfrutables hoy en día. *Rondo of Blood* salió originalemnte para PC Engine CD en 1993 y sigue ofreciendo unos niveles repletos de plataformas y acción a golpe de látigo difíciles olvidar, con secretos y rutas alternativas que lo hacían (y lo hacen) muy rejugable. Y qué decir de *Symphony of the Night*, una obra inmortal de exquisito diseño que disfrutamos en PSone en 1997 y cuya estructura dio nombre a lo que hoy conocemos como "metroidvania". Sin embargo, más allá de descubrir o volver a disfrutar en PS4 de estos dos juegazos, pocas razones tenemos para recomendar este *Requiem*. Trae opciones visuales como "scanlines", entrelazado y suavizado de imagen y 6 marcos, amén de la opción de guardado rápido. Una oferta escasa que no incluye extras como galerías, aunque sí vibración y uso del altavoz del Dual Shock 4. Y al ser una conversión de *The Dracula X Cnronicles* de PSP, incluye sus textos en castellano, aunque tampoco se han molestado en corregir algunos errores en su traducción...


■ *Rondo of Blood* salió en 1993 para PC Engine CD y nos presenta a Richter Belmont en su cruzada contra Drácula.


■ *Symphony of the Night* lo vimos en PSone en 1997 y dio origen a lo que hoy conocemos como "metroidvania".

» ALGUNAS RAZONES PARA VOLVER A EMPUÑAR EL LÁTIGO


① **MEJORAS VISUALES.** Ambos juegos viene a 1080p (4K en PS4 Pro) y con algunos filtros y opciones como entrelazado y suavizado de imágenes.


② **USO DEL DUAL SHOCK 4.** Buen uso de la vibración y del altavoz del Dual Shock 4 en ambos títulos. Junto a los trofeos, es el mejor "añadido".



③ **TEXTOS EN CASTELLANO.** Al ser una conversión de *The Dracula X Chronicles*, ofrece su traducción al castellano (con sus mismos errores).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Dos obras maestras que siguen siendo perfectamente disfrutables hoy en día.

» LO PEOR
"Remasterización" perezosa, con pocas opciones y casi ningún extra de interés.

70	**» GRÁFICOS** Aumento de la resolución pero pocos filtros y opciones visuales.
90	**» SONIDO** Dos BSO memorables y la opción de elegir voces en inglés o en japonés.
85	**» DIVERSIÓN** Diversión "old school" que sigue conquistándonos décadas después.
86	**» DURACIÓN** Ambos títulos son muy rejugables y sus trofeos nos invitan a ello.
NOTA 78	Dos clásicos inmortales que merece la pena recuperar, aunque este recopilatorio nos dé pocas razones para ello.





3+

Género:
MUSICAL
Desarrollador:
BANDAI NAMCO
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
59,99 €

JUGADORES **1** · JUG ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **JAPONÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/taiko-no-tatsujin/



BSO de mangas y juegos, composiciones clásicas y muchas canciones más podremos tocar en Taiko no Tatsujin: Drum Session!

TAMBORES LEJANOS QUE POR FIN SUENAN AQUÍ

Taiko no Tatsujin: Drum Session!

La famosa serie de juegos musicales japonesa *Taiko no Tatsujin* se estrena por primera vez en Europa, aunque a PS4 llega sin sus tambores "físicos".

Aunque pueda ser desconocida para el público occidental, los tambores de la serie *Taiko no Tatsujin* llevan resonando en los recreativos japoneses desde 2001, con bastantes versiones para consolas como PS2, PSP o PS Vita. Sin embargo hasta ahora no había llegado aquí de forma oficial.

***Taiko no Tatsujin: Drum Session!* es fácil de explicar,** puesto que sólo usa dos botones. Una vez seleccionada la canción y su nivel de dificultad, tendremos que pulsar el botón correcto en el momento justo dependiendo de si el "golpeo" es rojo o azul, con alguna variantes como redobles, etc. Cuantos más aciertos encandenemos, mayor será el combo y más puntos conseguiremos, algo fundamental si competirmos contra algín personaje (están Heihachi, Pac Man, Hello Kitty...) o contra el "fastasma" de otro jugador. Esta versión añade, además, cartones de bingo con distintos retos a conseguir durante cada canción. Si lo logramos, obtendremos monedas para gastar en una "tienda" en la que, de forma aleatoria, obtendremos objetos para personalizar a Don-chan y títulos y saludos para nuestras competiciones online, que nos invitan a subir de rango en un ranking mundial y en las que también hay eventos temporales. La selección de las canciones es muy "japo", aunque no faltan temas conocidos aqui como los temas principales de Frozan o Doraemon o algunas composiciones de música clásica. Todo bien aunque, por desgracia, la versión de PS4 no viene acompañada de los tambores "físicos", con lo que el juego pierde gran parte de su gracia (podemos importarlos). Y la versión de Switch sí los trae, lo que hace que nos dé aún más rabia...



Lamentablemente, la versión de PS4 sólo llega en digital y sin los tambores. Tendrías que importarlos...



Podemos jugar contra los "fantasmas" de otros jugadores, y subir de rango en el ránking mundial.

PULSANDO BOTONES CON RITMO Y MUCHO ESTILO



① **DON- KA.** Sólo hay dos "golpeos", rojo y azul, debes apretar el botón adecuado en el momento justo. Si encadenas aciertos lograrás combos.



② **¡BINGO!** Cada canción esconde retos en un "cartón" de bingo. Si los conseguimos cumplir, obtendremos monedas para gastar en la tienda.



③ **LUCE TU ESTILO.** Con dichas monedas podremos personalizar nuestro Don-chan, aunque los premios son siempre aleatorios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muy simpático, desafiante y divertido. Que por fin se hayan decidido a traerlo a Europa.

» LO PEOR
Sin los tambores "físicos" pierde gran parte de su gracia. Y la versión de Switch los trae...

72	**» GRÁFICOS** Muy simpáticos y funcionales. En la línea de lo exhibido por la serie.
88	**» SONIDO** Buena selección musical que puede ampliarse (a 0.99 € cada canción).
80	**» DIVERSIÓN** Muy divertido, pero sin los tambores físicos pierde parte de su gracia.
78	**» DURACIÓN** Lograr todos los desafíos y dominar el nivel experto te llevará mucho.
NOTA 79	Un divertido y desafiante juego musical. Nos alegramos de que nos llegue, pero sin tambores pierde gran parte de su gracia...





Género:
AVENTURA GRÁFICA
Desarrollador:
DIGIXART/ AARDMAN ANIMATIONS
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99€

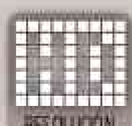

JUGADORES **1**


JUG ONLINE **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **INGLÉS**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

https://es.bandainamcoent.eu/11-11-memories-retold



La calidad artística del juego es incuestionable, si bien no gustará a todos los usuarios.

EL **ARTE** (IMPRESIONISTA) DE LA **GUERRA**

11-11 Memories Retold

La Primera Guerra Mundial sirve como telón de fondo para una profunda aventura en la que la originalidad estética prima sobre todo lo demás.

Estamos acostumbrados a que los juegos bélicos suelan tener la acción y el derrotar enemigos como principal razón de ser. O lo que es lo mismo, que los sentimientos y el lado más humano y dramático de los conflictos se dejen de lado. Por suerte, títulos como este nuevo *Memories Retold* llegan dispuestos a remediarlo.

Los dos protagonistas del juego, el fotógrafo canadiense Harry y el alemán Kurt, terminan en el frente por motivos muy distintos: conseguir la admiración de una muchacha y encontrar el rastro de su hijo perdido. Dos destinos a priori diferentes con un denominador común: intentar despertar las emociones de los jugadores. Para ello, además, *Memories Retold* utiliza una singular estética inspirada en el estilo pictórico conocido como impresionismo, dado que el desarrollo del título recuerda a los cuadros de máximos exponentes de este movimiento artístico, como Monet o Renoir. Una apuesta tan original como arriesgada que, no obstante, da personalidad al juego y se adapta como anillo al dedo a su jugabilidad pausada y, por qué no decirlo, bastante básica. En realidad, se trata de una aventura gráfica en la que resolver puzles muy simples (prácticamente interactuar con el entorno), charlar con otros personajes y recolectar algún que otro objeto coleccionable. Todo ello acompañado además de un fantástica banda sonora que ayuda a aumentar el sentimiento nostálgico y melancólico que transmite la aventura. En definitiva, otra manera de ver la guerra, más artística y sentimental, que deja de lado los tiros para centrarse en las experiencias personales.



Las decisiones, si bien no tienen gran peso en la historia, ayudan a aportar cierta variedad al título.



Manejar a un gato da como resultado ver la batalla desde otro punto de vista más... animal.

MUCHO MÁS QUE UN CUADRO EN MOVIMIENTO



1 **AMBIENTACIÓN.** Aunque al principio puede hacerse algo confuso y "diferente", lo cierto es que el estilo visual es de lo más llamativo.



2 **PUZLES.** Por lo general son bastante fáciles de superar, incluso en aquellas sitaciones en que ambos personajes deben colaborar juntos.



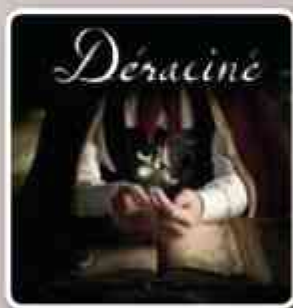
3 **FOTOGRAFÍAS.** En muchos momentos dar rienda suelta a nuestra habilidad con el objetivo es necesario para cumplir las órdenes que nos dan.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Supone otra manera de entender la guerra. Su acabado artístico es único y llamativo.

LO PEOR
A nivel jugable no ofrece ningún reto. Algunos lo encontrarán demasiado simple.

86	**GRÁFICOS** Si te gusta su estilo impresionista, presenta una gran belleza visual.
89	**SONIDO** La banda sonora es fantástica, lo mismo que las voces en inglés.
74	**DIVERSIÓN** La historia engancha, si bien puede hacerse algo "sencillota".
70	**DURACIÓN** Las cinco horas que dura pasan volando ante la falta de dificultad.
NOTA 76	Una emotiva aventura muy artística, que atrapa pese a su sencillez. Siempre y cuando te llame su particular estética.



16

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **FROM SOFTWARE**
Editor: **SONY**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,95 €**


JUGADORES **1**


JUG. ONLINE **-**

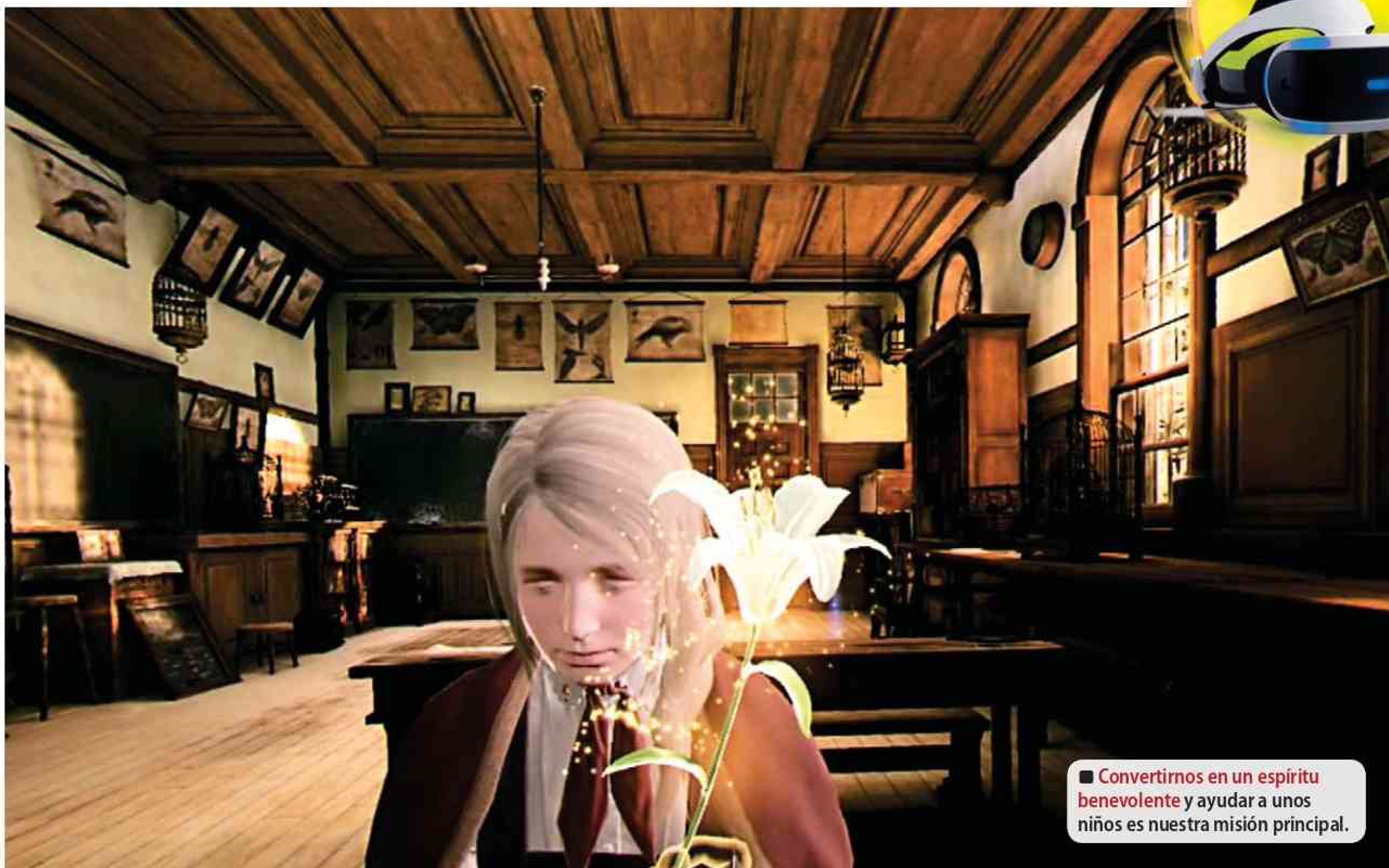

TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**


BLU-RAY **SÍ**


RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.playstation.com/games/deracine-ps4



Convertirnos en un espíritu benevolente y ayudar a unos niños es nuestra misión principal.

UN **HADA MADRINA** MUY ESPECIAL... Y VIRTUAL

Déraciné

Aquí llega otra aventura diseñada exclusivamente para PlayStation VR que presenta una idea y trasfondo interesantes pero que no termina de cuajar.

Los creadores de *Dark Souls* y *Bloodborne* han querido meterse de lleno en el mundo de la Realidad Virtual con *Déraciné*, su nueva producción exclusiva para PS VR. Una aventura que apunta buenas maneras y que presenta ciertas cualidades muy a tener en cuenta pero que, sin embargo, no camuflan una experiencia de juego que deja bastante que desear en ciertos flancos.

La historia nos propone convertirnos en un espíritu que tiene la misión principal de cambiar el destino de unos niños que viven en un internado. ¿Y cómo? Pues interactuando con ellos y jugando con el flujo del tiempo. Precisamente esta capacidad es uno de los poderes especiales que posee la protagonista, pues es capaz de cambiar el pasado para que el presente (y futuro) de los niños varíe en consecuencia. El problema es que este esquema de juego tan sugerente no ha sido bien ejecutado... más bien lo contrario. De entrada, la jugabilidad resulta demasiado simple, básica y limitada. Nuestras tareas primordiales se limitan a explorar los fondos (sin movimiento libre), superar unos pocos puzles tan sencillos como poco originales, interactuar vagamente con algunos objetos y personajes... y poco más. Una mecánica invariable e insulsa de principio a fin que termina deparando una experiencia de juego que, sin ser desastrosa, resulta muy poco llamativa. Y eso mismo sucede con su flojo apartado gráfico, el cual es meramente funcional, siendo totalmente superado por su excelente apartado sonoro (con doblaje en castellano incluido). Esperábamos mucho más de esta nueva obra de From Software.



Los mandos Move son indispensables en esta aventura. No es posible jugar utilizando el mando Dual Shock 4.



La interacción con personajes es bastante relevante, pudiendo escuchar sus voces en perfecto castellano.

» UN **ESPÍRITU** CAPAZ DE JUGAR CON EL TIEMPO



1 **CADA MANO** porta un anillo. Y cada anillo, un poder especial distinto: el izquierdo controla el tiempo mientras que el derecho, la vida.



2 **LA EXPLORACIÓN** de los fondos (escasos y de reducidas dimensiones) no resulta muy satisfactoria debido a que no gozamos de movimiento libre.



3 **LOS PUZLES** añaden algo de interés a la experiencia de juego global, pero por desgracia no son ni abundantes ni muy interesantes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Aunque tarda en arrancar, la historia tiene su interés. El doblaje en castellano es magnífico.

» LO PEOR
La jugabilidad resulta tan limitada como predecible. Sólo puede controlarse con Move.

68	**» GRÁFICOS** La lograda ambientación es lo único que destaca de forma especial.
91	**» SONIDO** Lo mejor del juego: excelente banda sonora y doblaje en castellano.
72	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad resulta muy pausada y limitada. Falta "gracia" y emoción.
63	**» DURACIÓN** Unas cinco horas y lo habréis superado. Y no es muy rejugable.
NOTA 68	**Esta aventura para PS VR tiene su interés... pero dura bastante poco y su jugabilidad es muy predecible y encorsetada.**





■ *Tetris Effect* ofrece una puesta en escena absolutamente espectacular, que se disfruta mucho más con PS VR.

PS4 | SONY | PUZLE | YA DISPONIBLE | 39,99 €

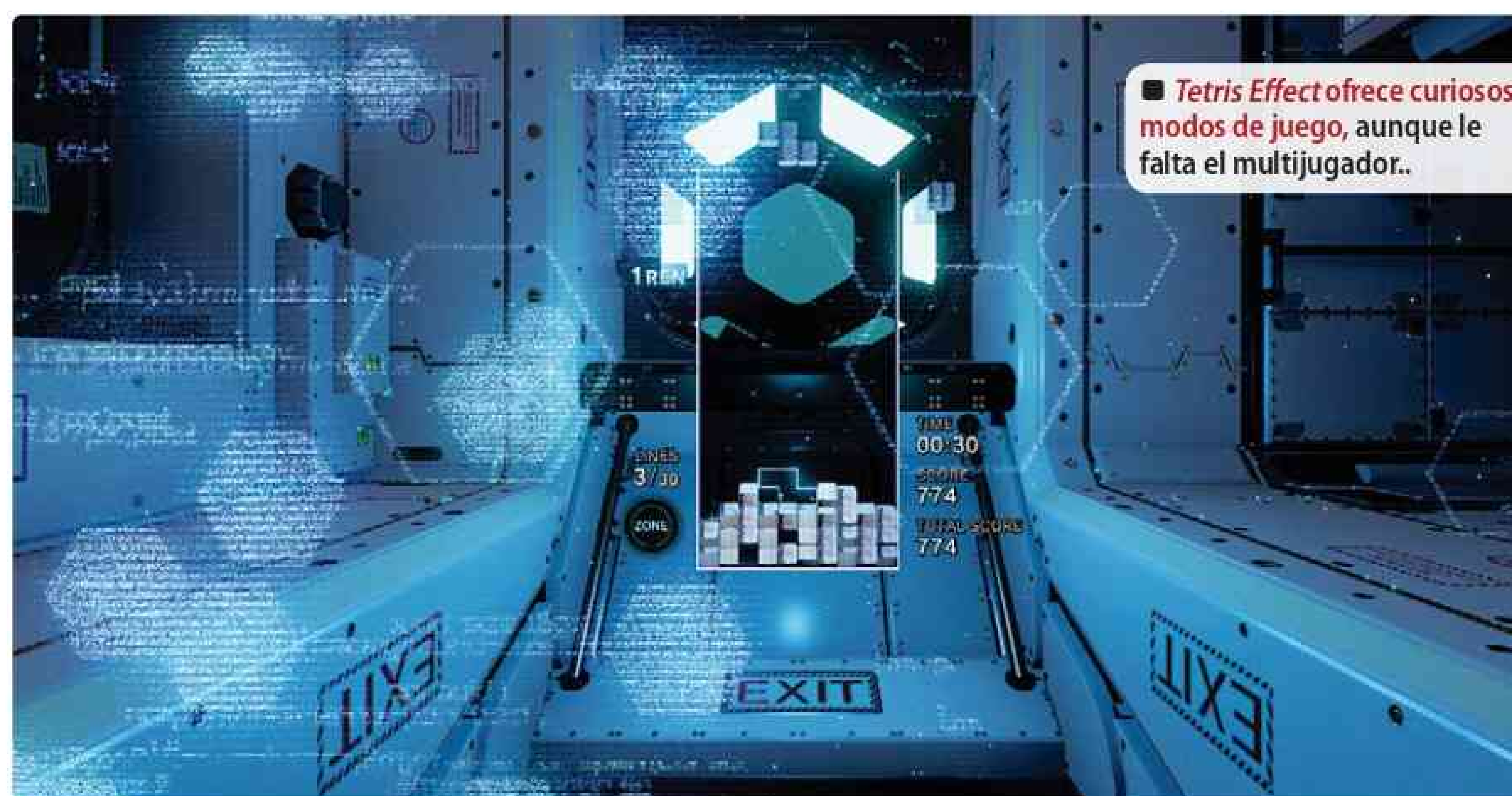


Tetris Effect

Fue lanzado en 1984, pero el puzle más famoso de la historia de los videojuegos es capaz de seguir funcionando 34 años después como bien demuestra *Tetris Effect*, que ha contado en su desarrollo con Tetsuya Mizuguchi, creador de éxitos como *Rez* o *Lumines*. Y se nota. Audiovisualmente es un verdadero goce para los sentidos. Los más de 30 niveles son un festival de efectos gráficos, luces y sombras, contrastes, efectos de partículas... que se gozan especialmente con PS4 Pro y una tele compatible con HDR. Y la música va cambiando durante la partida, con melodías que se van enlazando con los giros de nuestras piezas y efectos que se sincronizan con nuestras líneas. Un espectáculo que se disfruta aún más con PS VR (es compatible), ya que te envolverá literalmente. Pero además de esta vistosa puesta en escena, *Tetris Effect* ofrece variados modos de juego. El modo Viaje nos permite recorrer las más de 30 fases con tres niveles de dificultad. Y luego están los modos Efecto, que ofrecen retos cada uno con unas reglas (pantalla invertida, tetrominós gigantes...). ¡Incluso hay eventos temporales! Lo malo es que no tiene multijugador.

VALORACIÓN. Una sorprendente y original puesta al día de *Tetris* que sigue enganchándonos 34 años después.

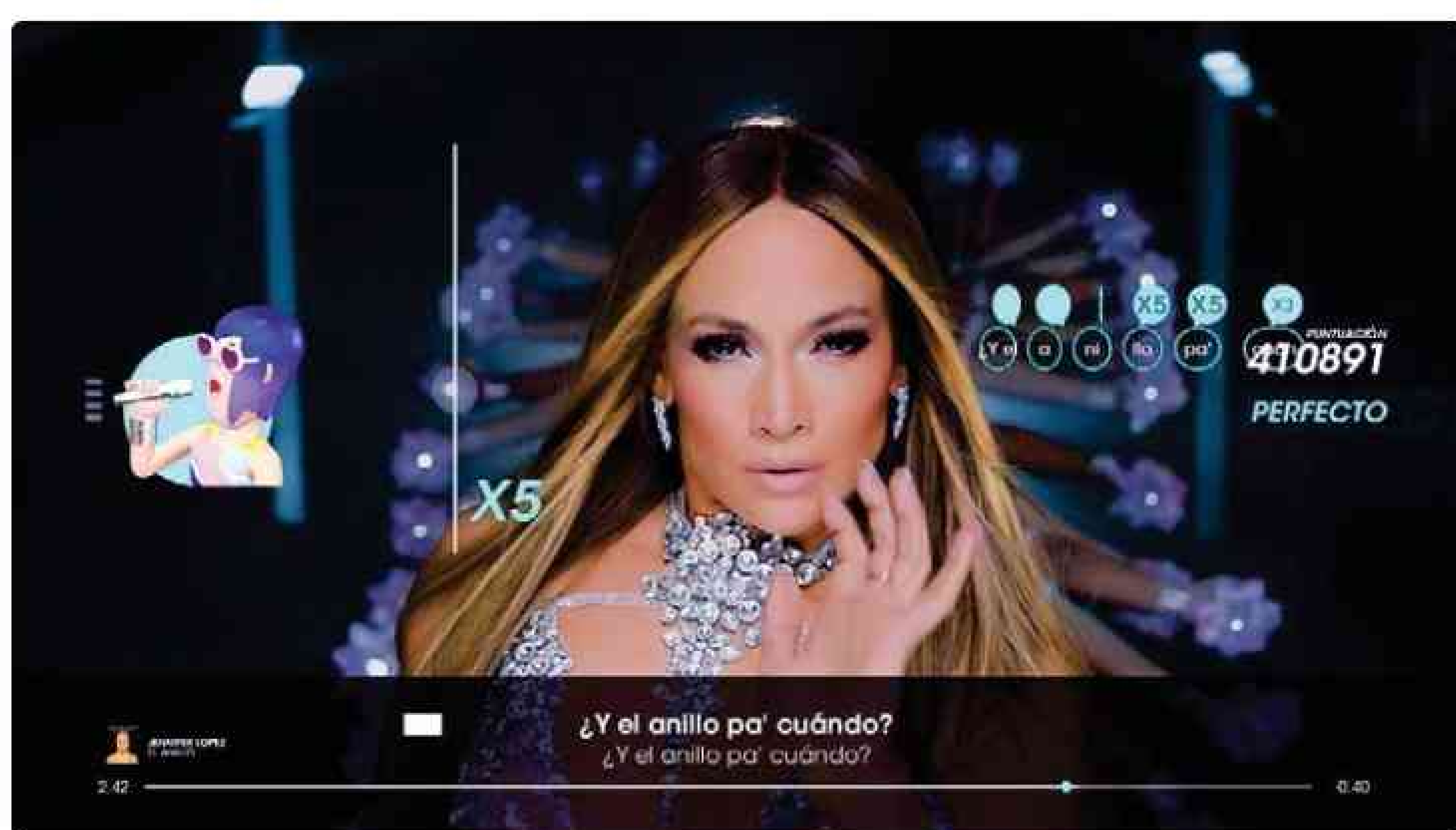
NOTA **86**



■ *Tetris Effect* ofrece curiosos modos de juego, aunque le falta el multijugador..







PS4 | KOCH MEDIA | MUSICAL | YA DISPONIBLE | 59,95€ (CON MICRÓFONOS)

Let's Sing 11

Este karaoke nos permite cantar 35 temazos de artistas como Jennifer Lopez, Pablo Alborán, Xuso Jones, Lady Gaga, Queen, Manuel Carrasco, Bon Jovi o ABBA con los micrófonos incluidos en el pack (también se puede comprar sin micrófonos por 39,95 €) o bien usando tu smartphone y la app pertinente. Ofrece tres modos de juego: el clásico, el modo Feat (que nos invita a jugar en duetos) y el modo Mixtape, en el que podremos cantar varias canciones mezcladas. Y si las 35 canciones se te antojan escasas puedes comprar distintos packs "temáticos" por 4,99 € cada uno.

VALORACIÓN. Otro "karaoke" que cumple con creces lo que promete. Eso sí, funciona mejor con micrófonos que con smartphone.

NOTA **72**



PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA | YA DISPONIBLE | 69,99 €

My Hero One's Justice

Basado en la obra de Kohei Horikoshi My Hero Academia, *My Hero's One Justice* es un juego de lucha 3D tipo "brawler" al estilo de otros títulos parecidos como *J-Stars Victory VS+*. En el modo Historia podremos contemplar la trama desde el punto de vista de los héroes y el de los villanos. Fuera de ese modo también ofrece misiones con combates encadenados, con reglas específicas y algunas bifurcaciones en la ruta, aparte de multijugador local y online. Incluye un total de 20 personajes con opciones de personalización y la puesta en escena de los combates es bastante espectacular.

VALORACIÓN. Fiel al manganime y con una espectacular puesta en escena, aunque echamos en falta algo más de profundidad y modos de juego.

NOTA **74**





PS4 | UBISOFT | MUSICAL | YA DISPONIBLE | 59,95 €

Just Dance 2019

Fiel a su cita anual se presenta esta nueva edición de *Just Dance*, que viene dispuesto a hacernos mover "el esqueleto" al ritmo de más de 40 canciones de muy diferentes estilo y artistas. En el listado encontramos temas de Daft Punk, Britney Spears, Camila Cabello o Bruno Mars, que pueden ser ampliado con la suscripción a Just Dance Unlimited, el magnífico catálogo de más de 400 canciones de años anteriores (el juego incluye 1 mes de acceso gratuito). La versión de PS4 permite que hasta 4 jugadores jueguen con PS Camera o mandos Move, pero también es posible usar el móvil (hasta 6 jugadores). Tan divertido como siempre.

VALORACIÓN. **Más visual y con algunas diferencias en sus modos de juego, pero tan sencillo de disfrutar y divertido como siempre. Ideal para fiestas.** NOTA **77**

PS4 | SNAIL GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 49,99€



ARK Park

Visitar una especie de Parque Jurásico interactuando con las distintas especies de dinosaurios y realizando diversas tareas es lo que nos propone *ARK Park*. La idea nos encanta y como requiere PlayStation VR, suponíamos que la inmersión estaría garantizada. Por desgracia, no es así. Las tareas que tendremos que realizar son bastante insulsas y los momentos de acción (sí, además de investigar a los dinosaurios también hay que resistir hordas de ellos) están mal ejecutados. El control, tanto si tenemos mandos Move como si usamos Dual Shock 4, es nefasto. Y el apartado gráfico es casi tan antediluviano como las especies que veremos en el juego.

VALORACIÓN. **Decepcionante visita a este parque repleto de dinosaurios, tanto en sus mecánicas como en su desarrollo y su apartado gráfico.** NOTA **45**







■ *Pixel Ripped 1989* nos propone jugar a un juego dentro de un juego con multitud de guiños a títulos clásicos

PS4 | ARVORE INMERSIVE GAMES | VARIOS | YA DISPONIBLE | 24,99 €



Pixel Ripped 1989

Diseñado por Ana Ribeiro, *Pixel Ripped 1989* es un grandioso homenaje a multitud.de videojuegos clásicos y también a nuestro pasado como jugadores. Gracias a PlayStation VR nos sumergiremos en el mundo de Nicola, una niña que juega con su portátil Gear Kid hasta que un día uno de los malvados de su videojuego trata de invadir su mundo y tendrá que ayudar a Dot, un personaje del videojuego, a evitarlo. Así pues, jugaremos a un juego dentro de un juego, ya que deberemos jugar a nuestra portátil (en pantalla responde al posicionamiento de nuestro Dual Shock 4), pero sin perder de vista al mundo "real" (para poder jugar en clase, deberemos distraer a la profesora, por ejemplo). Ambos mundos se entremezclan, dando lugar a situaciones realmente graciosas y con múltiples referencias a sistemas y juegos clásicos, como *Tetris, Golden Axe, Ghost'n Goblins* y un larguísimo etcétera. Una aventura variada (ofrece secciones de plataformas, puzles...) que los nostálgicos disfrutamos de principio a fin. Eso sí, no dura mucho (2-3 horas) y nos llega con textos en inglés.

VALORACIÓN. **Una original propuesta para PlayStation VR que llegará al corazón de los nostálgicos.** NOTA **83**







COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 7,49 €

MARVEL'S SPIDER-MAN

El Atraco

El primer capítulo del contenido descargable de *Spider-Man: La Ciudad que Nunca Duerme,* titulado *El Atraco,* ya está disponible. Es el comienzo de una trama nueva e interconectada que se desarrolla a lo largo de los tres capítulos de *Spider-Man: La Ciudad que Nunca Duerme*,. La investigación de un robo en un museo de arte hace que los caminos de Spider-Man y MJ se crucen con el de una vieja conocida de Peter Parker: Felicia Hardy, alias Black Cat. Además de las nuevas misiones de historia, en este DLC descubriremos una nueva facción de enemigos, nuevos delitos, nuevos desafíos, nuevos trofeos y, por supuesto, tres nuevos trajes. El primero de ellos, el traje de resiliencia, ha sido diseñado por el célebre dibujante de Marvel Gabriele Dell'Otto. Los fans de los cómics reconocerán al instante los otros dos: el traje Araña Escarlata II y el traje Spider-UK de la película Un Nuevo Universo (que se estrena en cines el 13 de diciembre).

VALORACIÓN. Un DLC continuista que disfrutarás mucho las 3 horas que dura a poco que te gustara *Spider-Man*.



La Gata Negra volverá a cruzarse en el camino de nuestro amistoso vecino, aunque está vez con mucha más acción de por medio.



Ofrece una nueva facción de enemigos, nuevos delitos y desafíos por la ciudad, nuevos trofeos y tres nuevos trajes para Spidey.





PS4 | KOCH MEDIA | ROL | YA DISPONIBLE | 9,99 €

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Amorous Adventures

En *Las aventuras amorosas del valiente Sir Hans Capon* ayudaremos a nuestro amigo Hans a enamorar a la bella Karolina en una sorprendente aventura. Y podremos unirnos al recientemente añadido Torneo de Combate Rattay.

VALORACIÓN. Una joya familiar perdida y una poción de amor mágica nos darán unas cuantas horas de diversión.



PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

DYNASTY WARRIORS 9

Modo Cooperativo

El ansiado modo cooperativo para dos jugadores tanto online como en local llega a *Dynasty Warriors 9* con esta nueva actualzación, que además incluye otras mejoras como nuevos arcos o música procedente de otros *DW*.

VALORACIÓN. Un gran aperitivo para el nuevo pase de temporada, que trae nuevas armas, trajes y escenarios.



PS4 | BANDAI NAMCO | VELOCIDAD | 9,99 €

PROJECT CARS 2

Ferrari Essentials Pack

El cuarto y último paquete de expansión de *Project CARS 2* incluye ocho iconos de Ferrari como Ferrari 250 Testa Rossa. el F40 o el F355 Challenge. Además trae seis nuevos eventos de carrera y dos circuitos: Mugello y la Pista di Fiorano.

VALORACIÓN. 8 míticos modelos de Ferrari, dos nuevas pistas y más eventos en el último DLC de *Project CARS 2*.



PS4 | SQUARE ENIX | AVENTURA | YA DISP. | SIN CONFIRMAR

■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

La Fragua

En *La Fragua,* Lara se desplazará hasta los peligrosos infiernos de la forja, hogar de un antiguo dios caído anegado por la lava. Allí deberá descubrir los secretos de Kuwak Yaku, escondidos bajo ancestrales peligros. En su viaje, la aventurera desentrañará los detalles del antiguo legado de un amigo, pero para lograrlo, tendremos que superar un peligro que se creía consumido por la lava. Incluye una nueva tumba, y al completar este desafío recibirremos la habilidad Granadera, un nuevo traje y un arma adicional, el Caballero Silencioso.

VALORACIÓN. El primero de los siete DLC previstos (que llegarán mensualmente) cumple con las expectaivas. Está dentro del Pase de Temporada, aunque también puede adquirirse por separado.



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 29,99 €

■ FOR HONOR

Marching Fire

Estamos ante la mayor actualización llevada a cabo hasta ahora para *For Honor. Marching Fire* incluye modos PvP y PvE totalmente nuevos (el modo Asalto en el que dos equipos de 4 jugadores lucharán por asediar o defender una fortaleza y el modo Arcade, que ofrecerá nuevos desafíos gracias a situaciones de combate generadas aleatoriamente), nuevas funciones y un gran rediseño a nivel gráfico. Por primera vez, además, *Marching Fire* nos presenta también una facción totalmente nueva inspirada enlas artes marciales chinas, los Wu Lin, con cuatro nuevos héroes que alterarán de forma increíblemente significativa la experiencia de combate en el campo de batalla.

VALORACIÓN. Nuevos modos, mejoras gráficas y una nueva facción es lo que ofrece esta expansión, la más ambiciosa que ha presentado *For Honor* hasta la fecha.



PS4 | UBISOFT | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ STEEP

X Games

El pase de los X Games nos traslada a las instalaciones de los X Games de Alaska, donde podremos competir por el oro en el snowpark más épico del juego. Allí, aspirantes a leyendas de los deportes de nieve pueden aprender y dominar algunas disciplinas reales de los X Games, como el big air, el superpipe y el slopestyle. Una vez completados los eventos especiales de los X Games, desbloquearemos una serie de desafíos freestyle adicionales en los que podremos medirnos con otros jugadores para llegar a lo más alto del ranking. Y este pase incluirá dos nuevos DLC en el futuro: el de los 90 (que da un toque "noventero" a las competiciones) y el Traje de Alas Propulsoras.

VALORACIÓN. Muchos nuevos eventos y competiciones centrados en los deportes de invierno. En la época del año que se avecina, lo cierto es que apetece.

PS4 | HELLO GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ NO MAN'S SKY

The Abyss

Hace un par de meses, en nuestra sección Quién te ha visto y quién te ve, detallamos todas las mejoras y ampliaciones que ha ido recibiendo *No Man's Sky*. Pues este mes recibimos otra, *The Abyss,* que se centra en contenidos submarinos como nuevas misiones acuáticas (como por ejemplo, The Dreams of the Deep), ruinas bajo el agua repletas de tesoros y secretos, edificios modulares sumergibles, un nuevo submarino para pilotar llamado Nautilon o nuevas formas de vida subacuáticas realmente variadas (incluyendo nuevas y terroríficas criaturas).

VALORACIÓN. *No Man's Sky* sigue dándonos muy buenas razones para que le demos otra oportunidad, y esta nueva expansión, centrada en temas submarinos, es buena prueba de ello.



■ Nuevas misiones y criaturas bajo el agua nos esperan en *The Abyss,* otra buena razón para recuperar *NMS.*

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además del multijugador online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus"





VIAJE AL CORAZÓN DE LA **MAFIA JAPONESA**

JUEGAZO DEL MES Yakuza Kiwami

Si sois lectores habituales de esta revista sabréis que adoramos la saga *Yakuza* y que no perdemos ni una sola oportunidad de recomendarla. Y ahora se nos presenta una ocasión inmejorable para volver a hacerlo ya que los miembros de PlayStation Plus ya podemos descargar *Yakuza Kiwami* sin coste adicional y descubrir, si es que todavía no lo habéis hecho, las múltiples virtudes que esta saga atesora entrega tras entrega.

Yakuza Kiwami es un "remake" mejorado del primer *Yakuza*, que apareció en PS2 en España en 2006 y cuya puesta al día para PS4 salió hace tan sólo un año y ya lo tenemos en PlayStation Plus. *Yakuza Kiwami* no sólo presenta un apartado gráfico totalmente renovado que exprime toda la potencia de PS4, sino que ofrece nuevo contenido creado especialmente para este "remake" que no estaba en la entrega original.

Y al ser una puesta al día de la primera entrega, es perfecto para iniciarnos en la saga y conocer a su carismático protagonista, Kazuma Kiryu, un yakuza que ha pasado 10 años en la cárcel condenado por un delito que no había cometido y que nada más salir se ve involucrado en la desaparición de 10.000 millones de yenes. Nos "patearemos" las calles de Kamurocho en busca de respuestas, en una perfecta recreación de los "bajos fondos" de una gran ciudad japonesa, repleta de acción, minijuegos y tareas secundarias, con drama y humor a partes iguales... Una aventura que no se olvida fácilmente y cuya trama se extiende a lo largo de otros cinco juegos (aparte de su precuecla, *Yakuza 0*). Si aún no la habéis probado, gracias a PS Plus tenéis una oportunidad de oro para hacerlo.



OTROS JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus podrán descargarse también este mes de noviembre todos estos juegos (además de *The Arkedo Series*).



PS4/PS VITA | NO GOBLIN | VELOCIDAD/PUZLE

ROUNDABOUT

Ambientado en los años 70, *Roundabout* es un alocado juego en el que vas conduciendo una limusina... ¡que no para de girar! Recoge a los pasajeros, encuentra coleccionables secretos y lleva a cabo peligrosas misiones en esta especie de *Crazy Taxi* pero aún más loco.



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Los miembros de PlayStation Plus podemos beneficiarnos de un montón de descuentos y ventajas en todo tipo de productos, desde comida a domicilio a entradas de cine, ropa, complementos... Visita **www.playstationplus.es/catalogo/productos** y busca la oferta que mejor se adapte a tus gustos. Este mes destacamos:

HBO ESPAÑA

DOS MESES GRATIS

Date de alta y obtén, gracias a PlayStation Plus, dos meses de suscripción sin coste adicional.

Wonderbox REALIZAMOS TUS SUEÑOS

15% DE DESCUENTO

Los miembros de PS Plus podemos beneficiarnos de un descuento del 15% en la compra de cualquier producto de la web de experiencias Wonderbox.

TOTTO

25% DE DESCUENTO

Tendremos un 25% de descuento en compras superiores a 20 € en Totto, la famosa marca de mochilas.

TORMENTA DE **BALAS** EN PRIMERA PERSONA

JUEGAZO DEL MES
Bulletstorm: Full Clip Edition







Ponte en la piel de Grayson Hunt que, tras un aterrizaje forzoso, se verá obligado a sobrevivir en un territorio hostil y desconocido. En este shooter en primera persona tendrás que saciar los deseos de venganza de Grayson, un miembro exiliado del grupo de asesinos de élite Dead Echo, que encuentra a su tripulación abandonada en Stygia, el peligroso planeta abandonado en el que se desarrolla la aventura. Enfréntate a los habitantes mutados de Stygia en un emocionante modo Campaña, o atrévete con uno de los 12 mapas multijugador el que tendrás que competir por la mejor puntuación con el sistema 'Skillshot', que recompensa las formas de matar más creativas y letales. Un shooter no tan conocido como otros pero muy, muy divertido, tanto para disfrutarlo en solitario como para "picarnos" online con otros jugadores.





LO QUE NO TE PUEDES PERDER

Juego de PS Talents: Flynn and Freckles

Embárcate en esta divertida aventura junto a Flynn, un joven pirata que parte en busca de un tesoro legendario: la espada del capitán Freckles. El viaje dará un giro inesperado cuando comprobamos que la espada está poseída por el espíritu del capitán. Juntos, deberán descubrir cómo enfrentarse a la maldición que pesa sobre el tesoro. Explora, resuelve puzles y enfréntate a múltiples enemigos en este trepidante juego de plataformas 3D, creado por el estudio español Rookie Hero Games. *Flynn and Freckles* forma parte de PlayStation Talents, la iniciativa de Sony Interactive Entertainment España de apoyo a la industria de videojuegos nacional de PlayStation. Es todo un homenaje a los clásicos juegos de plataformas de los 90. Y sólo está disponible para usuarios PS Plus de España.

Un montón de Pluses

Por 4,99 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **PlayStation League**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store,** que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.





Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 7,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 24,99 €.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 59,99 euros (4,99 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.

PS3 | JACKBOX GAMES | PARTY GAME

JACKBOX PARTY PACK 2

Ahora que se acercan las navidades y apetece más que nunca juntarse con familia o amigos en casa, este variado "party game" que incluye 5 minijuegos para disfrutarlos en compañía es perfecto para amenizar nuestras fiestas. Y podemos usar la tablet o el smartphone como mando.



PS4/ PS VITA | BRAIN&BRAIN | AVENTURA

BURLY MEN AT SEA

Burly Men at Sea narra las extraordinarias aventuras de un trío de fornidos pescadores en las aguas escandinavas de principios del siglo XX. Juega una sola vez para conocer una sola historia y zarpa de nuevo para descubrir otros caminos hacia nuevas aventuras.

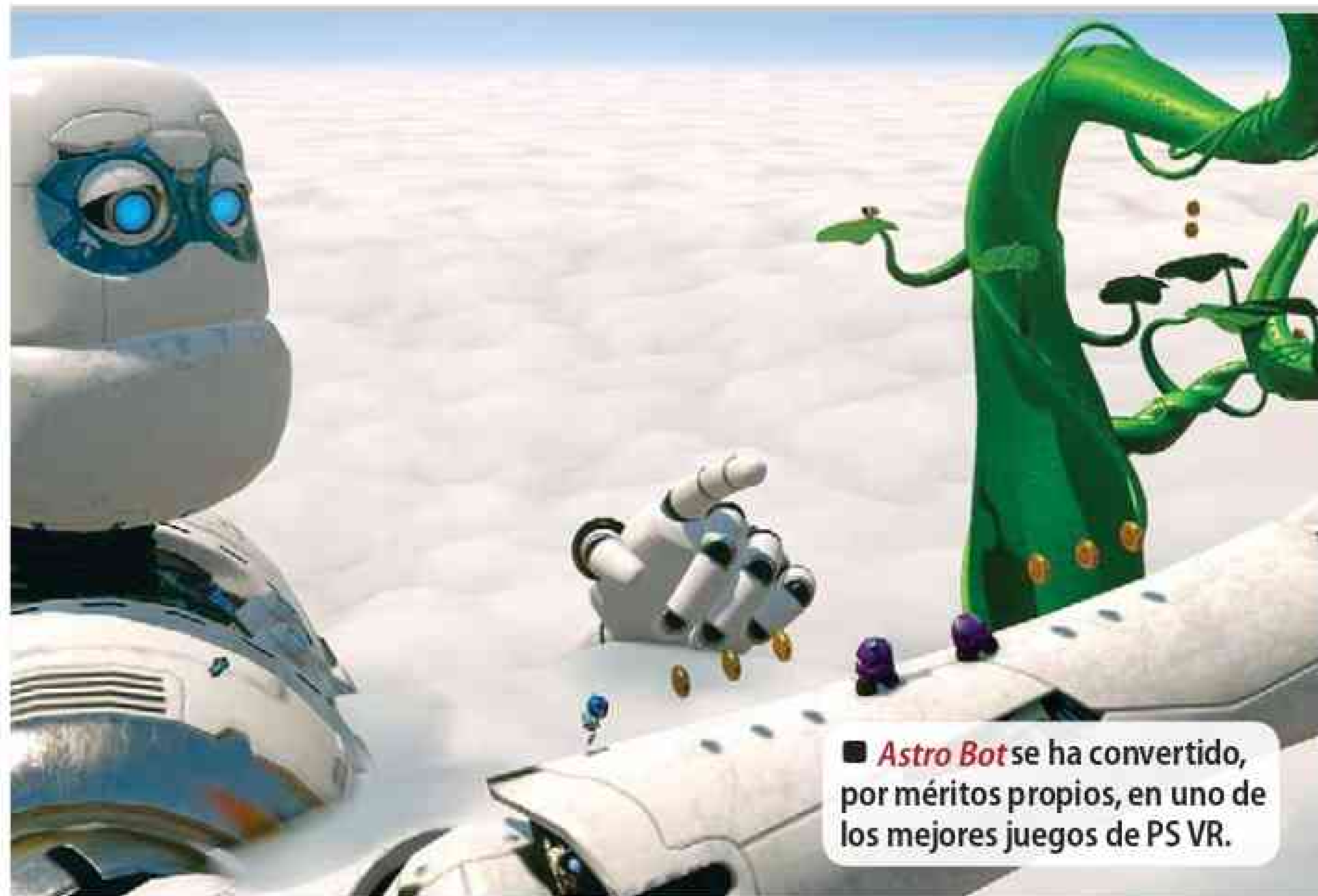
EL REGRESO DE LAS PLATAFORMAS



Cuando muchos lo tildaban de género muerto o de aventuras del pasado, las plataformas están viviendo una segunda juventud en PS4. Pero, ¿cuál es el mejor juego de plataformas?

ANALIZAMOS:

- ASTRO BOT RESCUE MISSION
- CELESTE
- CRASH BANDICOOT N.SANE TRILOGY
- RAYMAN LEGENDS
- SHANTAE HALF GENIE HERO ULTIMATE EDITION
- SONIC MANIA PLUS
- SPYRO REIGNITED TRILOGY
- UNRAVEL TWO


■ *Astro Bot* se ha convertido, por méritos propios, en uno de los mejores juegos de PS VR.




ASTRO BOT, MISIÓN: **RESCATAR A PS VR**

Astro Bot: Rescue Mission



7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **JAPAN STUDIOS**
Editor: **SONY**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: **1** · Modo online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **NO**

Hay minijuegos que tienen una propuesta tan interesante que merecen convertirse en juego completo. Está claro que Astro Bot lo pedía a gritos.

» **ARGUMENTO.** Tras protagonizar los minijuegos de *The Playroom VR*, la róbótica mascota no oficial de PS VR se enfrenta a una misión de rescate en la que debe encontrar a sus colegas, que han quedado esparcidos por el universo de juego después de que un alienígena encontrase la nave en la que viajaban.

» **APARTADO TÉCNICO.** Como es habitual en los juegos diseñados para PS VR, los gráficos no son tan espectaculares como los de otras aventuras, pero todo tiene una fluidez y una dirección artística muy "cute".

» **ESTILO DE PLATAFORMAS.** La originalidad es la gran baza de esta misión de rescate. El jugador tiene la perspectiva de la cámara fija que observa el desarrollo de las aventuras de Astro Bot. Nosotros controlamos al pequeño robot, sí, pero también tenemos que intervenir con nuestro yo virtual, ese visualizador omnisciente, echándole un cable al protagonista para que pueda superar los niveles y encontrar a todos sus colegas. Así, debemos colocar cuerdas para que Astro Bot se balancee, mover nuestra propia cabeza para encontrar al resto de robots, soplar el mando para crear una plataforma y mucho más.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Aprovecha el casco de PS VR y el "touchpad" del Dual Shock 4 como pocos juegos, destilando originalidad por cada poro.


■ Su estética pixelada no debe engañarte, *Celeste* es endiabladamente difícil.





ESCALANDO HASTA LO MÁS ALTO DEL GÉNERO

Celeste



7

Formato: **PS4**
Desarrollador: **MATT MAKES GAMES**
Editor: **MATT MAKES GAMES**
Precio: **19,99 €**

Jugadores: **1** · Modo online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **NO**

Los que dicen que *Dark Souls* es la saga más desafiante de los últimos años es que no conocen la dificultad clásica de los arcades de plataformas.

» **ARGUMENTO.** En esta aventura nos ponemos en la piel de Madeline, una joven que decide escalar la ficticia montaña de Celeste en Canadá. No es algo muy común en juegos de plataformas, pero la narrativa, aunque simple, está muy trabajada, tiene importancia en la experiencia y presenta personajes entrañables.

» **APARTADO TÉCNICO.** La sencillez de los gráficos es absolutamente apabullante. A simple vista podríamos estar hablando de un juego de la era de los 8 o los 16 bits, si no fuese porque los escenarios están repletos de detalles y las animaciones tienen momentos memorables. La dirección artística, con una paleta de colores oscura y llamativa al mismo tiempo, es realmente genial.



» **ESTILO DE PLATAFORMAS.** *Celeste* abraza el ensayo y error como máxima jugable. La dificultad es bastante alta, morimos cientos de veces y puede llegar a desesperar a los menos habilidosos, aunque se pueden activar varias ayudas para hacerlo mucho más fácil. El diseño de niveles es absolutamente genial, ofreciendo nuevas mecánicas y formas de avanzar por los escenarios al doblar cada esquina de esta maravillosa montaña.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**
Desafiante a no poder más, con una estética preciosa y con un diseño de niveles que para sí querrían las superproducciones.


Crash Bandicoot es una saga que marcó a toda una generación y que ha regresado para repetir.




EL **REGRESO** DEL MARSUPIAL PRÓDIGO DE PS ONE

Crash Bandicoot N.Sane Trilogy



Formato: **PS4**
Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
Editor: **ACTIVISION**
Precio: **39,95 €**



Jugadores: **1** · Juego online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

Uno de los baluartes plataformeros de la historia de PlayStation retorna, más de 20 años después, para demostrar lo genial que era este marsupial.

ARGUMENTO. Cada una de las tres entregas que componen esta trilogía remasterizada gozan de una trama completamente diferente aunque, a la postre, todas comparten un denominador común: el enfrentamiento entre nuestro querido héroe y el malvado Doctor Neo Cortex, el villano de la saga.

APARTADO TÉCNICO. Todos y cada uno de los elementos que aparecen en pantalla han sido hechos desde cero, explotando las capacidades de PS4, pero sin perder el estilo "cartoon" del original. Es más, hasta la banda sonora o el doblaje al castellano se han vuelto a hacer para adaptarlos a los estándares de la actualidad.

ESTILO DE PLATAFORMAS. Cada uno de los tres juegos goza de un estilo algo distinto, ya que la saga fue evolucionando desde la "sencillez" y pureza plataformera del original hasta ofrecer una variedad de mecánicas y situaciones absolutamente espectacular en *Warped*, la tercera entrega. Así, a lo largo de estos tres juegazos, además de realizar todo tipo de saltos medidos al milímetro, también podemos conducir un biplano, una moto de agua, un bebé dinosaurio, una moto,... Eso sí, la recreación de los juegos originales es tan fiel que peca de algunos de sus defectos, como un control que ha sido muy superado con el paso de los años.



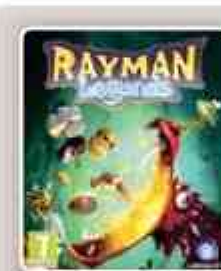
VALORACIÓN: MUY BUENA
El retorno de Crash Bandicoot es un ejercicio de nostalgia, pero es tan bueno que también encandila a los nuevos jugadores.


Rayman Legends siguió el estilo de *Origins* ofreciendo un plataformas genial.




CON JUEGAZOS ASÍ, CLARO QUE **RAYMAN** ES LEYENDA

Rayman Legends



Formato: **PS4**
Desarrollador: **UBISOFT MONTPELLIER**
Editor: **UBISOFT**
Precio: **19,95 €**



Jugadores: **1-4** · Juego online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

El contendiente más veterano de esta comparativa llegó en 2014 para inaugurar el catálogo plataformero de PS4 con una auténtica obra maestra del género.

ARGUMENTO. Rayman, Globox y el resto de sus amigos llevan 100 años durmiendo la "mona" tras *Origins*. El Claro de los Sueños se ha infestado de pesadillas durante este tiempo, así que Murphy despierta a nuestros héroes para que derroten a los cinco diminutos que dominan el Claro y rescatar a las princesas.

APARTADO TÉCNICO. Describir con pantallas lo que el motor Ubi Art logra hacer es realmente difícil. *Rayman Legends* es un suerte de película de animación tradicional en la que, sorprendentemente, podemos controlar a sus protagonistas. Una delicia visual.

ESTILO DE PLATAFORMAS. Esta nueva aventura de Rayman es una auténtica lección de como diseñar un juego de plataformas variado, divertido y cuidado hasta el más mínimo detalle. El control es exquisito, los saltos están medidos con precisión de cirujano y las nuevas fases musicales, en las que vamos avanzando al ritmo de las canciones, son poesía audiovisual en estado puro. El modo cooperativo para cuatro jugadores termina de redondear un juego que, por mucho tiempo que haya pasado, sigue estando entre lo mejor del género en PS4.

VALORACIÓN: EXCELENTE
El nivel jugable y artístico de esta nueva entrega es tan alto que no entendemos como no se anuncia un nuevo *Rayman*.



■ *Shantae Half Genie Hero* continúa con las bondades de *Pirate's Curse* y mejora en lo visual.





SHANTAE SE HACE "MAYOR" GRACIAS A KICKSTARTER

Shantae Half Genie Hero Ult. Ed.



Formato: **PS4-PS3**
Desarrollador: **WAYFORWARD**
Editor: **WAYFORWARD**
Precio: **39,95 €**

Jugadores: **1** · Juego online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **INGLÉS**

Las nuevas aventuras de Shantae nos dejan muy claro que nuestra heroína ya no es mitad genio, sino genio entera. Es, en todos sus apartados, la mejor entrega.

» **ARGUMENTO.** La trama esta ahí, claro, aunque es totalmente secundaria y muy tópica. Nuestra heroína despierta de un sueño con la misión de salvar al mundo de un maligno peligro y poco más, al lío. Los diálogos con los personajes secundarios, eso sí, tienen gracia.

» **APARTADO TÉCNICO.** El dinero obtenido en la campaña de Kickstarter y los tres años de desarrollo se dejan notar en un apartado gráfico que mejora con creces lo visto en anteriores versiones, tanto en el diseño de los escenarios como en las animaciones de los personajes.

» **ESTILO DE PLATAFORMAS.** Siguiendo los cánones de las aventuras de corte "metroidvania", Shantae va desbloqueando nuevos poderes (trasnformaciones en distintos animales) que nos obligan a revisitar los escenarios ya superados en busca de nuevos caminos. Esta edición, además, cuenta con todos los añadidos de las diferentes expansiones, como nuevas misiones, personajes controlables y tres modos de juego en los que debemos superar la historia principal haciendo uso de nuevas habilidades. Su mayor pecado, quizás, es que es algo corto y que puede resultar demasiado repetitivo.



» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

El apartado visual es precioso y tiene niveles geniales, pero es demasiado corto y a nivel jugable termina siendo repetitivo.



■ *Sonic Mania Plus* incluye dos nuevos personajes a la fórmula del juego original.





LA GENIAL "MANÍA" DE VOLVER A LOS ORÍGENES

Sonic Mania Plus



Formato: **PS4**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Precio: **29,95 €**

Jugadores: **1-4** · Juego online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **NO**

Tras unos años repletos de fiascos, Sonic vuelve a sus orígenes de Master System y Mega Drive para ofrecer un juego a la altura de las entregas clásicas.

» **ARGUMENTO.** Tan simple y típico como os podéis imaginar. La enésima confrontación entre Sonic y el Doctor Robotnik a costa de las esmeraldas del caos.

» **APARTADO TÉCNICO.** El estilo gráfico es, verdaderamente, idéntico al de aquellas entregas de Mega Drive. Y decimos verdaderamente porque no sigue una estética píxel para asemejarse a la tecnología de aquella época adaptándola a los nuevos tiempos sino que, directamente, utiliza los mismo gráficos de antaño.

» **ESTILO DE PLATAFORMAS.** Explicar, a estas alturas, el estilo jugable de un *Sonic* de corte clásico debería ser delito, pero allá va: plataformas a toda pastilla. Velocidad pura y dura que deja poco tiempo para la exploración sesuda. Eso no quita, claro, para que no hablemos de una entrega llena de secretos y de variantes jugables, gracias a los distintos protagonistas. Con Tails podemos volar por los escenarios, Knuckles nos permite adherirnos a paredes y escalarlas, Mighty the Armadillo realiza embestidas contra el suelo y Ray the Flying Squirrel puede planear cual ardilla voladora. Además, también contamos con el Modo Bis (completar los mismos niveles con cambios de ambientación) y un competitivo para 4 jugadores.





» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Esta edición es una verdadera joya. Además de todas las novedades jugables, la versión física es puro amor para los fans.


Spyro vuelve a desplegar sus alas en esta estupenda trilogía remasterizada de los clásicos.





EL **DRAGÓN MORADO** RUGE POR PARTIDA TRIPLE

Spyro Reignited Trilogy



7

Formato: **PS4**

Desarrollador: **TOYS FOR BOB**

Editor: **ACTIVISION BLIZZARD**

Precio: **39,95 €**

Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Otra de las grandes sagas de plataformas de la era de la primera PlayStation regresa con otra trilogía remasterizada que pretende igualar el éxito de Crash.

ARGUMENTO. En la primera entrega debíamos rescatar a los dragones petrificados por la magia de Gnasty Gnorc. *En Spyro 2: En Busca de los Talismanes* recorríamos el mundo de Avalar para acabar con la malvada magia de Ripto y en *Spyro: El año del dragón* teníamos que recuperar 150 huevos mágicos que había robado una malvada hechicera. El nexo, como veis, es siempre el mismo: Spyro contra la magia.

APARTADO TÉCNICO. Los californianos de Toys for Bob han rehecho todos y cada uno de los escenarios y animaciones de los tres juegos. El aspecto final es absolutamente genial, con un acabado y una dirección artística que parecen extraídas de alguna película de animación. La banda sonora, grabada de nuevo, es genial, aunque siempre podemos escoger la antigua.

ESTILO DE PLATAFORMAS. La exploración 3D de los escenarios ya condicionó mucho en su día el estilo plataformero, así que no esperéis unos saltos tan medidos al milímetro. Eso sí, en *Spyro* gozamos de una gran variedad de mecánicas jugables y de una buena ración de combates, que lo compensa con creces.

VALORACIÓN: MUY BUENA
El trabajo de remasterización es absolutamente fidedigno y una delicia para los fans, aunque se le notan los años pasados.


Unravel Two mantiene la jugabilidad del original añadiendo juego cooperativo.





ENHEBRANDO EL HILO DE LAS **PLATAFORMAS** PARA DOS

Unravel Two



7

Formato: **PS4**

Desarrollador: **COLDWOOD INTERACTIVE**

Editor: **EA**

Precio: **19,99 €**

Jugadores: **1-2**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **NO**

Tras una gran primera entrega, *Unravel Two* se presenta con las mismas bondades del original, pero sumando toda la diversión de jugarlo en cooperativo.

ARGUMENTO. Los dos Yarnys, personajes hechos de lana, deben explorar una serie de escenarios siguiendo las andanzas de dos niños humanos con el fin de descubrir su paradero y el valor de la amistad.

APARTADO TÉCNICO. La dirección artística es realmente original, utilizando personajes diminutos en unos escenarios de tamaño humano. El resultado es absolutamente precioso. Otro exponente de lo "cute", más aún si os contamos que podemos personalizar a los dos personajes con todo tipo de cucadas.

ESTILO DE PLATAFORMAS. Es una aventura pensada para jugarla en cooperativo. Podemos jugar solos, sí, pero para poder avanzar siempre necesitaremos controlar a los dos personajes y hacer que colaboren entre ellos. La abundancia de puzles, basados en el motor de físicas, hacen que sea la propuesta más distinta de esta comparativa, ya que el ritmo de juego es mucho más lento al obligarnos a descifrar el cómo debemos avanzar. Lo más original, sin duda, es esa jugabilidad cooperativa (sólo de forma local) que nos invita a disfrutar del juego en compañía. Si los puzles se os atragantan podemos activar pistas que, a la postre, nos dicen cómo resolver cada uno de los rompecabezas. ¿Traición a su estilo? Puede.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Su propuesta cooperativa y plagada de puzles es genial, aunque tiene un ritmo algo lento y es bastante corto.

CONCLUSIONES

Las plataformas, por nostalgia y por moda, han vuelto con mucha fuerza en la presente generación. Además de remasterizaciones de grandes clásicos del género, también disfrutamos de aventuras muy originales pero... ¿cuál es la mejor de todas?

Sonamos como un disco rayado, lo sabemos, pero debemos advertir, una vez más, de que el orden final de esta comparativa dependerá en buena medida de vuestros gustos. El género de las plataformas es muy variado, con exponentes que van desde los saltos sin más a propuestas mucho más aventureras, así que pensad la que más se ajuste a vuestros gustos y seguro que acertaréis porque las ocho que aquí os mostramos son grandes experiencias. Pero dejémonos de rollos y demos el salto definitivo hacia el esperado ránking.

***Celeste* ocupa el primer puesto** de nuestra comparativa. Su dificultad es endiablada y, por eso mismo, sabemos que no es plato de todos los paladares, pero su excepcional diseño de niveles, su control casi perfecto y su fascinante ambientación nos han cautivado. Le sigue muy de cerca *Astro Bot: Rescue Mission*, un proyecto exclusivamente diseñado para PS VR que aprovecha como pocos el casco de realidad virtual de Sony y que rezuma originalidad por los cuatro costados. No sólo resulta inmersivo por el uso del dispositivo, sino que su itilización está plenamente justificada dentro del diseño y de la jugabilidad de la propia aventura. Cierra el podio el más veterano de la lista, *Rayman Legends*, una obra maestra del género plataformero que es tan perfecta en lo estético como en su desarrollo. Aún seguimos obsesionados con los niveles musicales que son verdadera poesía jugable. El cuarto puesto es para el regreso, esta vez por la puerta grande, del erizo azul de Sega. *Sonic Mania Plus* es carne de cañón para nostálgicos y pasa de innovar lo más mínimo, pero lo hace todo tan bien que no sólo atraerá a los fans de antaño, sino que puede fabricar una nueva legión de incondicionales.

La remasterización de *Crash Bandicoot* y *Spyro* ocupan el quinto y el sexto lugar respectivamente. Son propuestas muy similares, en el sentido de que recuperan clásicos de PSone y que, por tanto, también adolecen los defectos del paso del tiempo. Sin embargo, por variedad jugable y de situaciones, el marsupial le gana la partida al dragón morado y le roba un puesto. *Shantae: Half Genie Hero* se coloca en la séptima plaza. El desarrollo indie ha ganado mucha calidad tras su paso por Kickstarter y ha logrado embelesarnos. Cierra la tabla *Unravel Two*, una propuesta muy diferente a las demás ya que apuesta por el juego cooperativo y por los puzles como ejes fundamentales de la experiencia de juego. Lo malo es que es corto y que ofrece pistas para solucionar puzles, quitándole toda la gracia.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS						AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO												
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Animaciones	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Dificultad	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Control	Puzles	Variedad jugable	Coleccionables	Secretos	Mini juegos	VALORACIÓN	TOTAL
Astro Bot Rescue Mission	1	No	No	No	MB	MB	MB	No	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Media	B	E	E	E	MB	MB	MB	MB	M	E	E
Celeste	1	No	No	No	MB	B	MB	No	B	MB	MB	E	E	E	E	MB	Alta	No	E	E	E	B	MB	E	MB	MB	E	E
Crash Bandicoot N.Sane Trilogy	1	No	No	Sí	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	Alta	MB	MB	MB	MB	R	E	MB	B	B	MB	MB
Rayman Legends	4	No	4	No	E	E	E	MB	E	E	E	MB	E	E	E	MB	Media	MB	MB	E	E	B	MB	MB	MB	E	E	E
Shantae Half Genie Hero Ult. Ed.	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	No	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB	MB	Media	MB	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB
Sonic Mania Plus	4	No	2	No	E	B	E	No	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	Media	B	MB	MB	MB	M	MB	MB	B	E	MB	MB
Spyro Reignited Trilogy	1	No	No	No	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	E	E	E	E	Media	MB	MB	MB	MB	R	MB	MB	B	B	MB	MB
Unravel Two	2	No	2	No	E	E	MB	No	E	MB	E	B	MB	E	MB	B	Media	No	MB	MB	MB	E	B	MB	B	B	MB	MB

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).
@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Lo nuevo del Hombre Araña

¿Cómo estáis, colegas? Me he "fundido" ya el *Spider-Man* de Insomniac. ¡Necesito más! ¿Cuándo llegará todo el DLC? Es que prefiero comprarlo todo junto cuando haya salido por completo. Aparte, ¿sabéis ya algo de la secuela? Mil gracias.

@Alberto Muller Pérez

¡Vamos con el boletín arácnido! Desde el 23 de octubre puedes disfrutar de *El Golpe*, el primer DLC de *Spider-Man*. El segundo, *Guerra de Territorios*, está disponible desde el 20 de noviembre. El último, *Silver Lining*, llegará poco después, en diciembre. Cada DLC se puede adquirir por separado por 7,99 euros; pero si tienes pensado comprarlo todo "de una tacada", La Ciudad que Nunca Duerme agrupa los tres DLC por 19,99 euros. En cuanto a la secuela, de momento Insomniac "no suelta prenda", pero dado que el juego ha arrasado en ventas (con más de cuatro millones de copias hasta ahora), junto con las pistas del desenlace del juego, un *Spider-Man 2* es algo que llegará en el futuro.

El regreso de Solid Snake

¡Hola chicos! ¿Es verdad que Konami está trabajando en *Metal Gear Solid VI*? Leí en un foro que los actores de doblaje lo habían confirmado. Un abrazo.

@Toño Parra

Mucho nos tememos que ha sido un mero rumor. Recientemente, David Hayter y Robin Atkin Downes (Solid Snake y Kazuhira Miller en el doblaje en inglés) estuvieron anunciando "un nuevo proyecto en común" en las redes sociales. En realidad se trataba de una retransmisión en directo, con los dos actores de doblaje respondiendo preguntas de los fans. Como era lógico tras el revuelo generado, Hayter y Atkin tuvieron que desmentir que estén trabajando en un juego nuevo... Aunque quizás tan solo están disimulando. ¡Quién sabe! Es de suponer que, antes o después, Konami hará "algo" con *Metal Gear*, pero todavía está reciente la pobre acogida que tuvo *Metal Gear Survive*. El juego ha sido un fracaso comercial, de modo que, por el momento, en Konami van a dejar que la saga se enfríe un tiempo.



MGS: Snake Eater Pachislot es una alucinante "revisión" del juego de PS3... en forma de pachinko.

Supervivencia "sin amigos"

Un saludo a todos los playmaniacos. ¿Qué me recomendáis de supervivencia a lo *Conan Exiles*? Quiero decir, que tenga construcción y búsqueda de materiales, pero sin estar tan centrado en el multijugador (prefiero ir "a mi bola"). Muchas gracias chicos.

@Javier Santana Real

¡Tenemos lo que buscas, "lobo solitario"! Desde principios de noviembre puedes adquirir *The Forest*. En el juego estás a tu suerte en un enorme bosque: tienes que fabricar herramientas y obtener materiales para salir adelante. Pero ojo: al caer la noche salen los caníbales a darte caza. *The Forest* ofrece una experiencia individual más trabajada, pero en este mismo número tienes un reportaje con lo mejor de supervivencia en PS4, incluyendo próximos lanzamientos.

Clásicos en versión original

¡Hola! ¿Sabéis cuántos juegos de la PlayStation Classic vendrán en castellano? ¡Gracias y un saludo a todos los playmaniacos!

@Teresa "Sniperette"

Pues... Ninguno. Los veinte juegos preinstalados en la consola vendrán en inglés, y sólo tendrá traducidos los interfaces. ¡Adiós al mítico doblaje de *Metal Gear Solid*!

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Qué va a pasar con la saga *Yakuza* tras la sexta entrega?

Hola a todos los playmaníacos. Me encantó *Yakuza 6* y se me escapó una lagrimita con la despedida de "mi novio" Kazuma, snif. ¿Va a haber más entregas?

@ Andrea Soler "Nyntia"

La saga *Yakuza* está "a tope de pawah", en parte gracias a la buena acogida que han tenido en Occidente sus entregas más recientes. En estos momentos el Yakuza Team trabaja en *Shin Ryu Ga Gotoku*, que podríamos traducir como "Un Nuevo Dragón". Este juego iniciaría una nueva saga, protagonizada por Kasuga Ichiban. Este nuevo personaje pasó 17 años en prisión por un crimen que no cometió; ahora regresa dispuesto a proteger Kamurocho de la Alianza Omi, justo después de los acontecimientos de *Yakuza 6*. Por ahora no tiene fecha de lanzamiento, pero sí sabemos que en 2019 llegará a PS4 lo nuevo de los creadores de la saga: *Judge Eyes*. Será un juego con una apariencia similar a la de *Yakuza 6* (de hecho, está ambientado en el mismo "universo"), solo que en él haremos labores de investigación junto con el protagonista, el detective Takayuki Yagami.



Kasuga Ichiban será el nuevo "prota" de *Yakuza*, a partir de su séptima entrega.



Final Fantasy VII Remake es ahora la mayor prioridad de desarrollo para Tetsuya Nomura, tras haber "finiquitado" *Kingdom Hearts III*.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Más temporadas de *Castlevania*?

@Kike Madrid

Adi Shankar, el productor de la serie, ha confirmado que Netflix ha dado luz verde a la tercera tanda de episodios. ¡Los Belmont y Drácula seguirán dando guerra!

¿Cuándo va a salir *Lost Soul Aside*?

@Arnau Ramos

Este híbrido entre *Ninja Gaiden*, *Devil May Cry* y *Final Fantasy XV* tenía su lanzamiento previsto para 2018, pero es probable que se retrase unos meses (ten en cuenta que es el proyecto de una única persona, el diseñador coreano Bing Yang). Eso sí, será un juego exclusivo de PS4, al menos de forma temporal.

¿Es cierto que han bloqueado *P.T.*?

@Victoria Ferrer

No. A pesar de los anteriores esfuerzos de Konami por "erradicar" esta demo (ya de culto), no es verdad que hayan lanzado una actualización que la bloquea. Ellos mismos confirmaron que tan solo se trataba de un rumor malintencionado.

¿Va a llegar pronto *PUBG* a PS4?

@Unreal_Anders1998

¡Y tan pronto! Desde este mismo mes de diciembre vas a poder jugar en tu PS4 a *PlayerUnknown's Battlegrounds*, el célebre Battle Royale de Bluehole Studio.

Sin noticias de Cloud

Hola Playmanía. ¿Soy yo o la falta de noticias de *Final Fantasy VII Remake* "huele" un poco mal? ¡Adiós a mis sueños de que hagan también un remake de *Crisis Core*! Gracias y un abrazo.

@Eduardo Robledo

Es cierto que, desde que el juego se puso en marcha hace tres años, la información relativa a *Final Fantasy VII Remake* ha llegado con cuentagotas. La principal razón es que, pese a que el proyecto sigue adelante, el equipo de Tetsuya Nomura ha estado también muy ocupado con la preparación de *Kingdom Hearts III*. Una vez este juego salga a venta, todos sus esfuerzos se centrarán en el remake de *Final Fantasy VII*. Juego que, quizás, podría llegar acompañado de otros remakes de juegos relacionados, como *Crisis Core* o *Dirge of Cerberus*. Nomura ha dicho que está interesado en "hacer algo" con dichos títulos, los cuales formaron parte de la *Compilation of Final Fantasy VII*.

De la agonía a la paranoia

¡Muy buenas! Soy de esos pocos a los que les encantó *Agony*, y me gustaría saber si su creadores van a hacer más cosas también de terror o parecidas. Muchas gracias por responder.

@Asier Melero Puig

Estás de suerte. Madmind Studio ya trabaja en un nuevo survival horror, llamado *Paranoid*. Será de nuevo un juego en primera persona, pero con ambientación más realista y moderna. Patrick Calman, el protagonista, vive traumatizado tras la muerte de sus padres y la desaparición de su hermana. Cuando una persona que dice ser su hermana contacta con él, Patrick será presa de la paranoia. Atrapado en su apartamento, no podrá distinguir entre la realidad y las visiones de pesadilla que padece. El juego, pendiente aún de fecha, tendrá combates, supervivencia, tres finales distintos y (por supuesto) mucho terror. Esperamos que funcione mejor que *Agony*... ¡aunque ya vemos que tiene muchos fans!

Necesitamos al Cuarto Jinete

"Jelou" Playmanía. Imagino que después de haber creado *Darksiders III*, la saga seguirá, ¿verdad? Quiero decir que como poco nos "deben" el cuarto juego para cerrar la historia. ¿Sí o no?

@Julio Cervera Baños



¡Pues claro! Todo depende de cómo funcionen las ventas de *Darksiders III*, pero creemos que una cuarta entrega es "impepinable". El propio director de THQ Nordic, Reinhard Pollice, ha declarado que *Darksiders IV* es "casi inevitable". El juego estaría protagonizado por Disputa, el cuarto Jinete del Apocalipsis. Disputa es bastante distinto de sus hermanos Muerte, Guerra y Furia, y combate usando sus dos pistolas, Misericordia y Redención.

TU OPINIÓN CUENTA



¿Vais a comprar PlayStation Classic el día de su lanzamiento?

Fan desde los inicios



Txema AP

"Yo si me la pillaré, porque llevo desde que salió la primera PlayStation comprando todas las consolas de Sony. Reservé PlayStation Classic con mucha ilusión y no por estar todo en inglés la voy a cancelar... ¡ya que los 20 juegos que han puesto me los sé de memoria ya sea en inglés o castellano!"

Faltan grandes juegos



Raúl Marina Hernández

" No la compraré porque no se ha tenido en cuenta a los jugadores de aquí poniendo los juegos en inglés. Y faltan grandes juegos como los *Dino crisis*, *Medal of Honor* y alguno más".

No le veo tantas pegas



Alejandro Suárez García

"Sinceramente si tuviera los 100 euros me gustaría pillarla. Los juegos no me parecen tan cuestionables. Hay de todo un poco y para mi son juegos que me marcaron en su época, a excepción de unos pocos. El inglés no me parece problema. Estaría bien que vinieran en español pero no me molesta para nada jugarlos en inglés".

¿En inglés? No, gracias



Paco Veiga

"Lo siento pero no... En cuanto lo supe lo del idioma cancelé mi reserva. No es comprensible este desprecio hacia los hispano-hablantes".

No me parece atractiva



Pedro Fito Romero

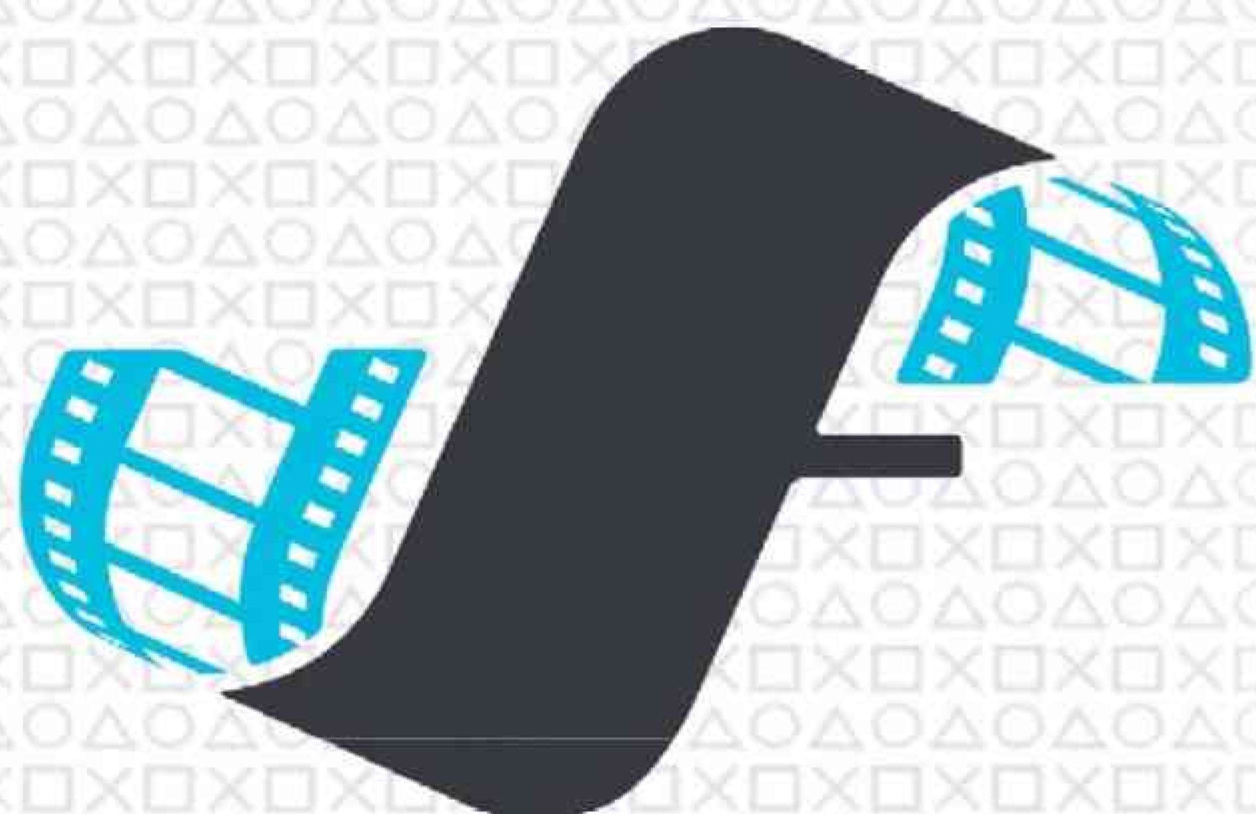
"Aun siendo fan acérrimo de la pequeña gris, los 100 euros, el inglés y una selección cuestionable de juegos, no dan para que la compra me parezca atractiva. Es más, en la Store ya hemos podido disfrutar algunos de los mejores títulos. Sólo recomendable para quien quiera descubrir la consola por primera vez".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Cuál ha sido para ti el mejor juego de 2018? ¿Por qué?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

DA RIENDA SUELTA A TU **CREATIVIDAD** CON ESTA HERRAMIENTA QUE TRAE PS4



SHARE factory™

Edita tus fotos y crea tus propios GIF

El mes pasado os ofrecimos un tutorial sobre la creación y edición de vídeos. Pero eso no es lo único que se puede hacer con esta potente herramienta creativa que es Share Factory. También podéis utilizarla para editar imágenes y crear GIF. ¡Y compartirlos con todos!

1. NUEVA FOTO



1 Proyecto. Para iniciar un nuevo proyecto pulsa sobre "Foto" en el menú izquierdo y luego sobre "Nuevo Proyecto".



4 Elementos. De la siguiente lista deberás elegir las imágenes que formarán parte de la composición final. Las primeras son las asociadas al Tema que elegiste, y más abajo están tus propias capturas. El máximo son 16.

2. EDICIÓN DE FOTOS



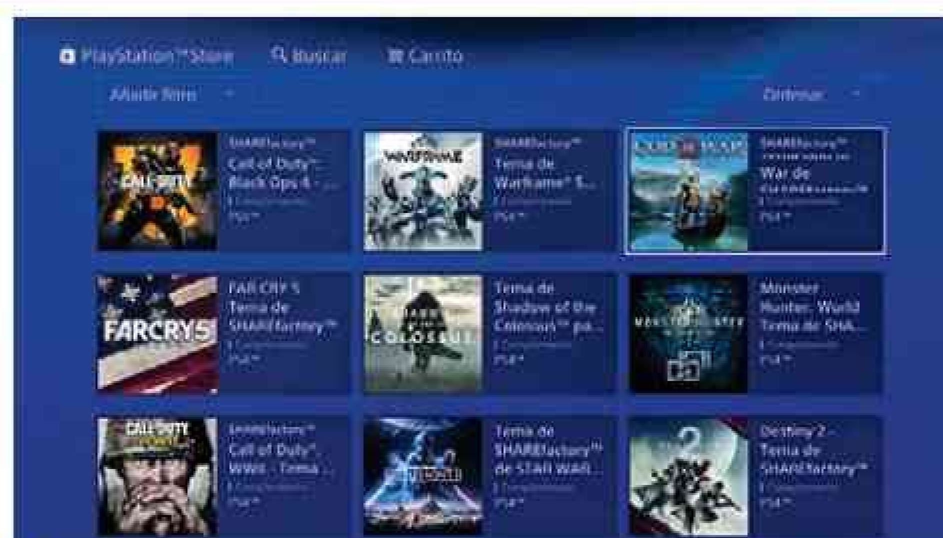
1 Composición. Para moverte por cada una de las fotos usa la cruceta. En la parte izquierda están las opciones de composición. Desplázate por ellas hasta dar con la que más te gusta en función de las fotos que hayas seleccionado.



3 Fondo. Pulsa Cuadrado y selecciona "Elegir color" o "Elegir fondo" en función de si quieres usar un color plano de fondo o bien otra imagen diferente de las que previamente hayas seleccionado.



2 Tema. Share Factory viene equipado con un montón de Temas de algunos de los juegos que tienes/has tenido instalados en tu PS4. No podrás empezar nuevo proyecto sin seleccionar un tema aunque sí podrás obviar su contenido.



3 Importar tema. Si no encuentras el tema del juego que buscas en concreto, selecciona a la izquierda "PlayStation Store" y elige el que quieras de la amplia lista y pulsa "Descargar". Suelen ser gratuitos, aunque no todos.



5 Nombre. Pulsa finalmente Cuadrado cuando hayas acabado de elegir la imagen o imágenes que vayas a utilizar y se te pedirá que le pongas un nombre a tu nuevo proyecto.

Ojo con...

GUARDAR Y EXPORTAR. Cuando quieras guardar los avances de tu proyecto, pulsa el botón "Options" y escoge "Guardar proyecto". Si ya has acabado de hacer todos los ajustes, entonces querrás guárdala en tu Galería como una foto. Para eso, escoge entonces "Guardar foto y salir" o bien pulsa "Options" y luego selecciona "Exportar a galería". Puedes elegir en que formato se guarda esa foto de los dos disponibles (PNG o JPEG) si desde el menú que aparece al pulsar el botón "Options" escoges "Ajustes exportar".



En 2 minutos...

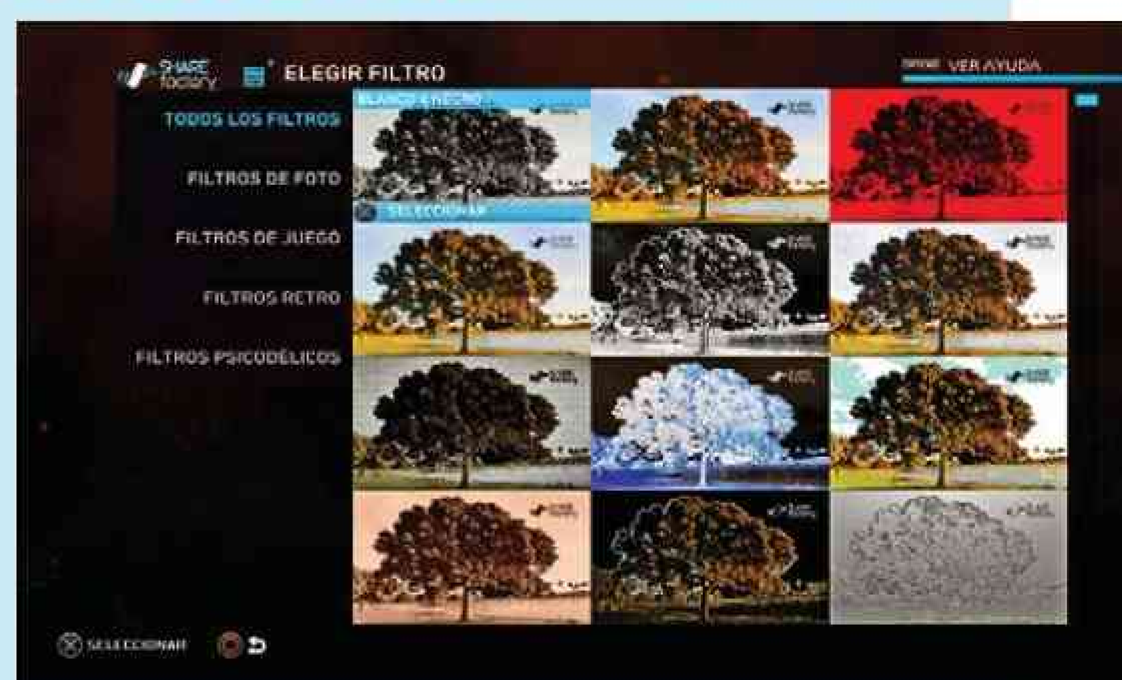


COMPARTIR. Cuando hayas acabado con tu proyecto y ya estés listo para que el mundo lo admire, pulsa Círculo desde la pantalla de edición de la foto. La primera de las opciones que se te ofrecen es "Compartir foto y salir", selecciónala. Tras el renderizado a foto, pulsa sobre "Share" y luego elige dónde quieres publicarla de entre todas las redes sociales que se te ofrecen (Twitter, Facbook, etc.), en el "muro" de Actividades o en algunas de las Comunidades de las que eres miembro. También podrás mandarla directamente por mensaje a uno o varios destinatarios. Ten en cuenta que sólo podrás usar Twitter y Facebook si antes has enlazado tu cuenta PSN con la cuenta de estas redes. Lo normal después será poder incluir un comentario para tu "obra de arte" y seleccionar quién puede verlo (en caso sólo de Actividades). Más importante aún que crear es compartir lo creado, ¿no?. Por cierto, este método es tremendamente similar al que deberás seguir en caso de compartir alguno de los vídeos que explicamos en el número anterior, así que tenlo en cuenta.



2 Tamaño. Podrás reducir levemente el tamaño de las imágenes si entras en menú de edición del fondo, pulsando Cuadrado y luego "Ajustes bordes" para, a continuación, modificar el espaciado entre ellas.

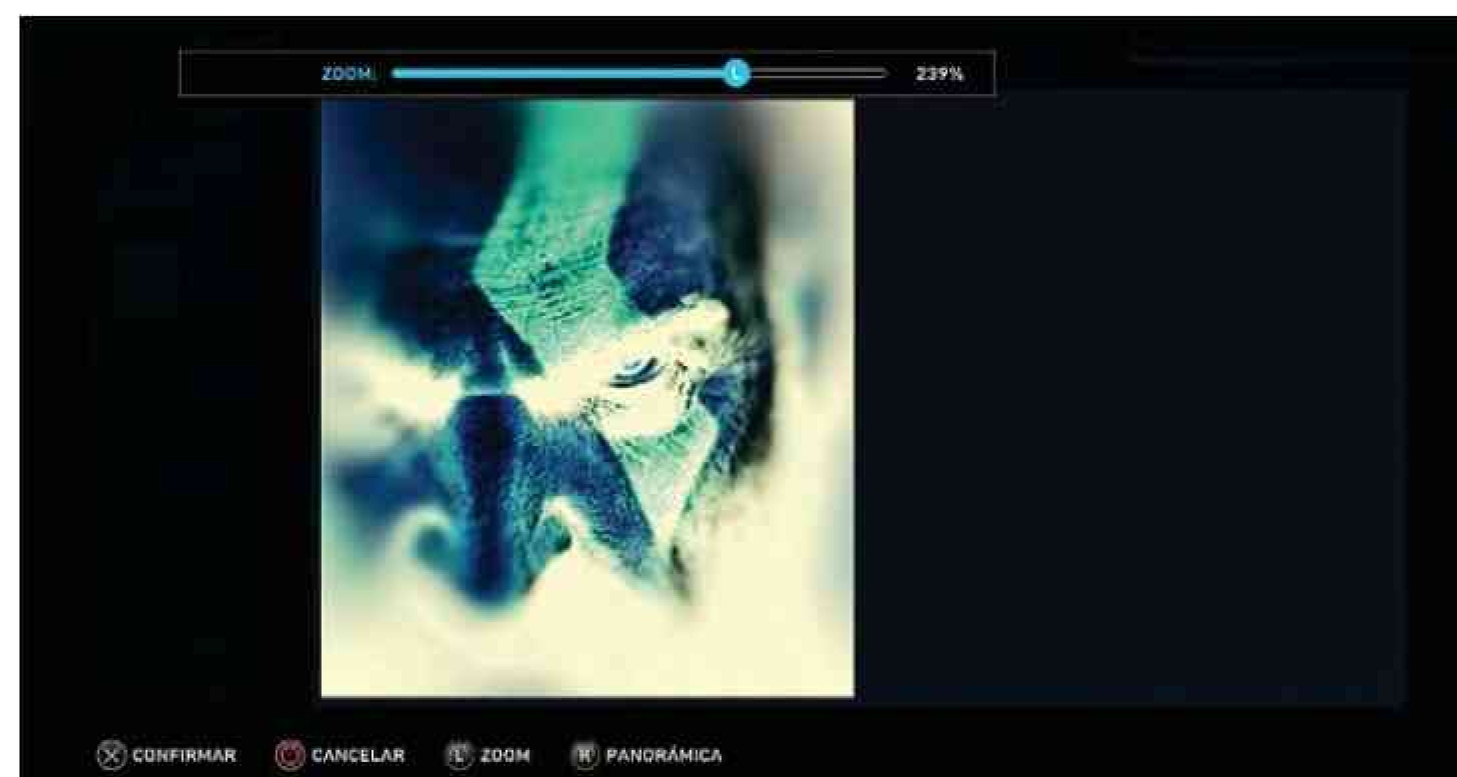
En 2 minutos...



FILTROS. Una de las opciones más llamativas para darle un toque creativo a tu composición es usar algunos de los filtros fotográficos clásicos que incluye Share Factory y que seguro que te suenan de haberlos usados en las fotos que capturas con tu smartphone. Pulsa X tras elegir la captura a editar, luego selecciona "Filtros/añadir filtros". Elige de la lista el que más te encaje y vuelve a pulsar X. Si quieres deshacerlo, repite la misma ruta pero elige "Borrar filtro" o "Sustituir filtro".



4 Captura. Siempre podrás seleccionar algúna captura más si pulsas X y luego pulsas sobre "Elegir captura". En este mismo menú también podrás realizar distintos ajustes, visionarla en plan panorámica, usar un zoom...



5 Centrado. Si quieres centrar la atención sobre un punto concreto de la captura, pulsa X y usa el stick izquierdo para hacer zoom y el derecho para enfocar la zona de la imagen que prefieras.

3. SUPERPOSICIONES



1 Añadir. Selecciona una captura de la composición, pulsa X y luego "Añadir superposición". En la parte izquierda podrás seleccionar las genéricas, la del Tema que hayas elegido, las importadas o texto.



2 Tamaño. En el menú que verás a continuación, pulsa sobre "Convertir" para elegir el tamaño (L1 y R1), la orientación (L2 y R2) y, finalmente, la posición de tu creación (stick derecho).



3 Relevancia. Para hacer que la superposición tenga más o menos relevancia en la composición, tras insertarla, pulsa sobre "Opacidad" para hacerla más o menos llamativa con el stick izquierdo.



4 Capas. Si insertas más superposiciones (pulsa X después de ir al menú "Editar supersposición"), puedes elegir cuál queda por encima si seleccionas "Orden de capa". Selecciona una de ellas y usa L1 y R1 para moverla de capa.



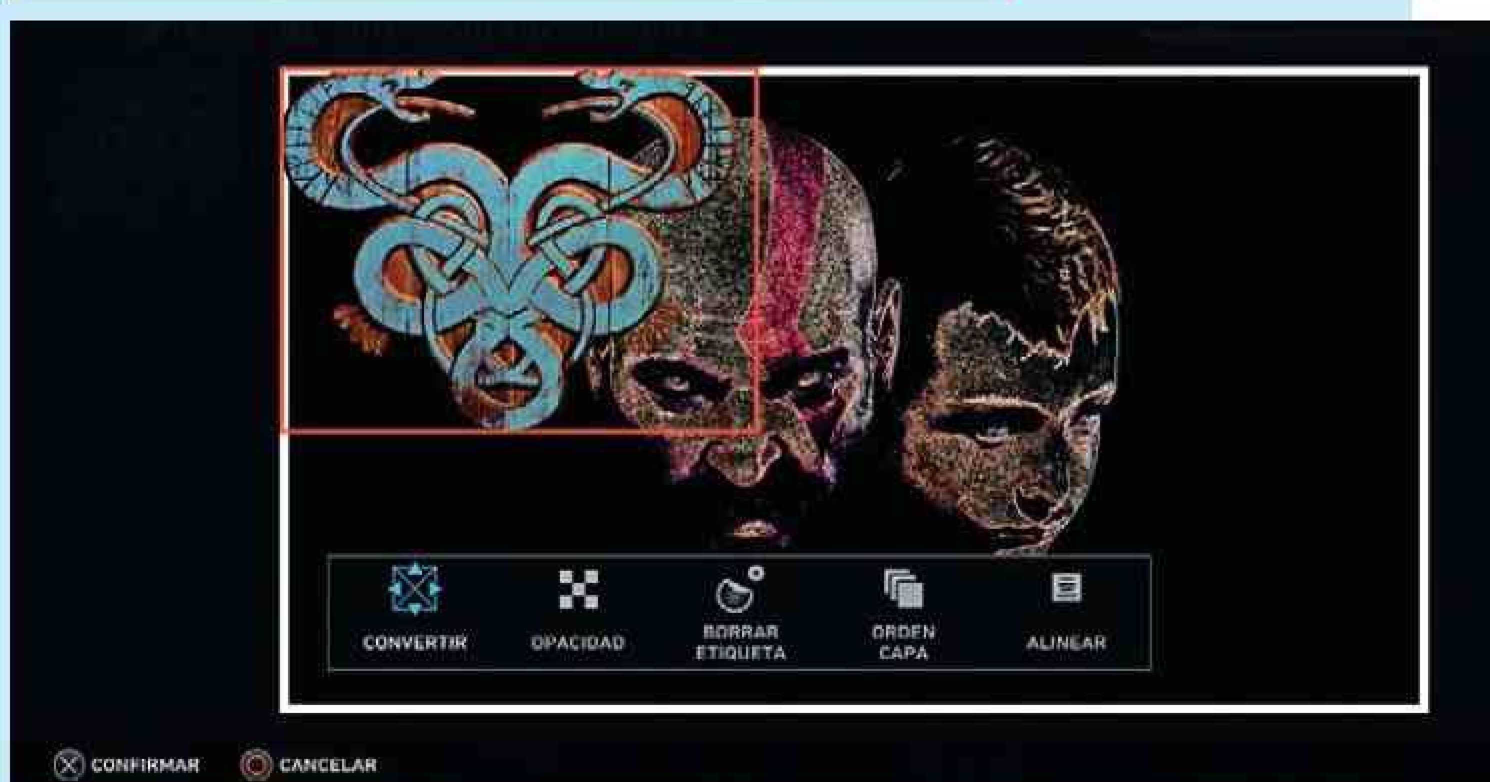


5 Texto. En el menú de la izquierda elige "Texto" y luego selecciona el tipo de fuente que más te guste. Escribe lo que quieras y luego pulsa X para ajustar el texto. En "Convertir" podrás ajustar el tamaño y la posición usando L1, L2, R1, R2 y el stick derecho. En "Opacidad" y "Efectos de texto" podrás ajustar cuánto quieres que resalte lo escrito.

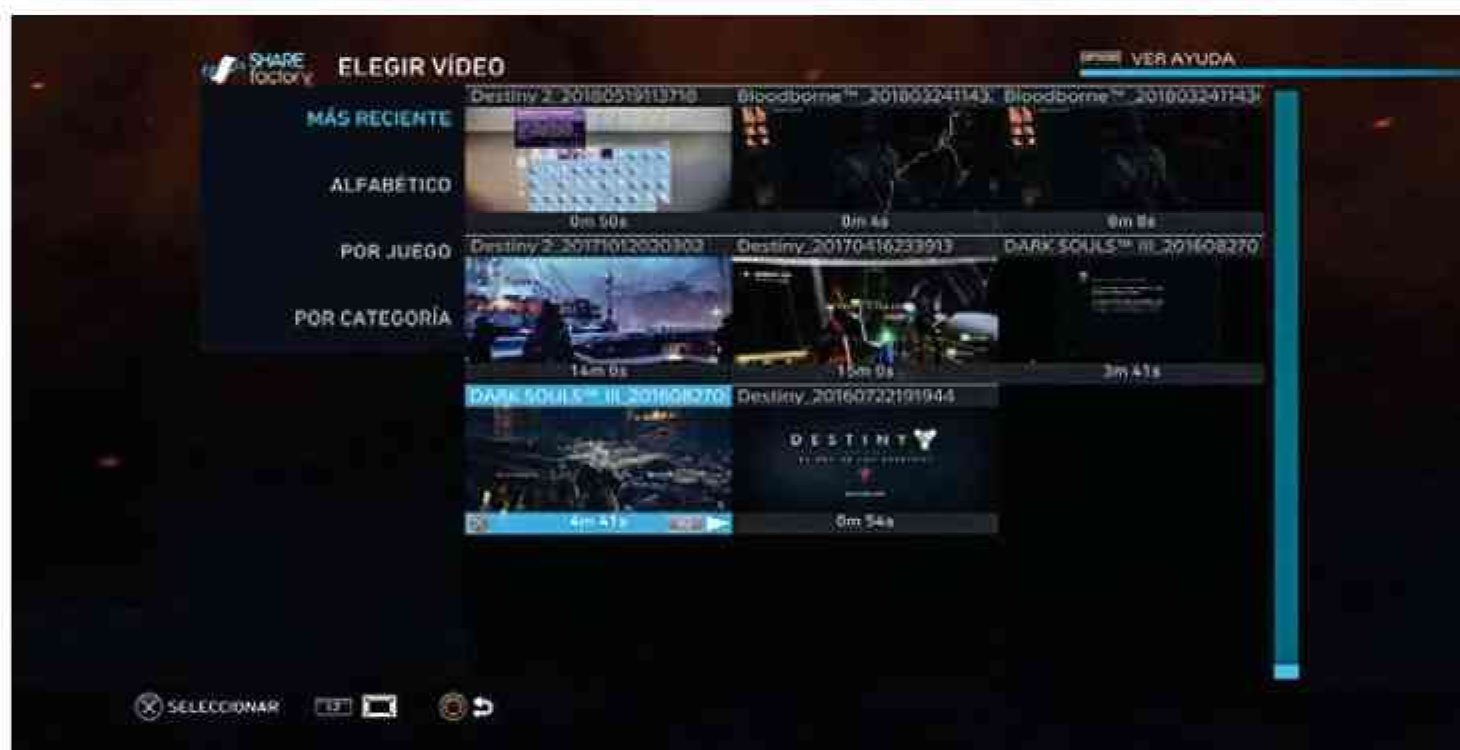
En 2 minutos...

SUPERPOSICIONES. Cuando hablamos de "Superposiciones" nos referimos a todos elementos que puedas superponer a la foto original. Pueden ser letras, logos, etc. y además pueden editarse ampliamente para que encajen en la composición como tu quieras (opacidad, tamaño, alineación, inclinación, etc). Los distintos Temas incluyen una serie de Superposiciones o "Etiquetas" específicos aunque también podrás usar cualquiera de los precargados. Si estás pensando en crear "memes" utilizando Share Factory ésta será, sin duda, la opción que más vas a usar en tus creaciones, ya que te permite añadir texto y etiquetas de una manera bastante ágil.





4. CREACIÓN DE GIF



1 Base. La base de cualquier GIF es un vídeo. Podrás escoger uno que hayas grabado con PS4 o una de tus creaciones. Elige "GIF animados" y luego "Crear desde galería de capturas" o "Crear desde proyecto" según la fuente comentada.



2 Inicio. Una vez seleccionado el vídeo desplázate por él hasta el punto donde quieres que comience, más o menos, el GIF. Usa los controles indicados en la parte inferior de la pantalla más hacerlo con precisión y luego pulsa ✖.



3 Ajuste. Desde el punto anteriormente seleccionado, tendrás disponible los 9 siguientes segundos para crear el GIF. Usando los dos sticks puedes ajustar dónde empieza y dónde acaba con facilidad.

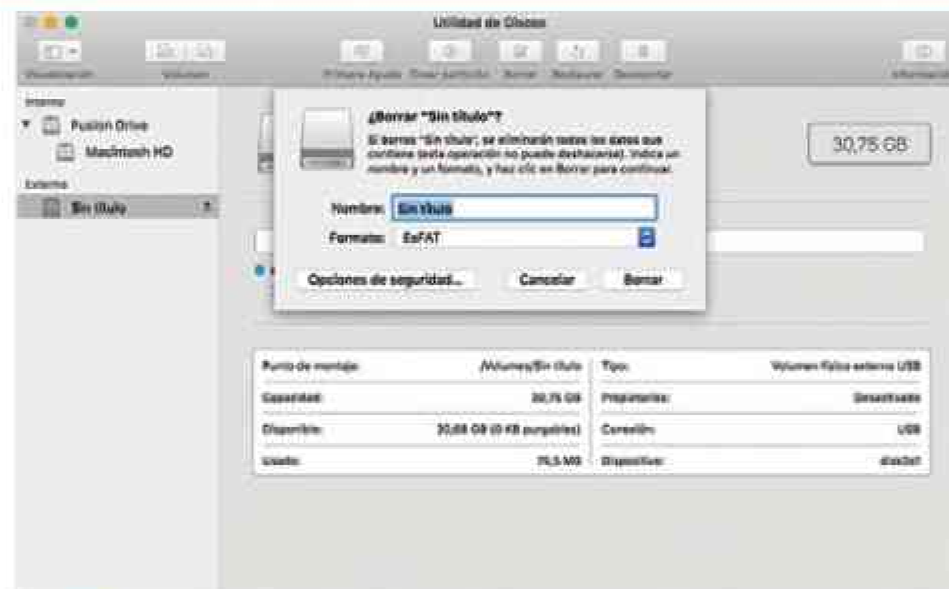


4 Finalizar. Para acabar pulsa Triángulo y se aguardará en tu Galería. Ahora sólo podrás publicarlo usando Share Factory, pulsando sobre "Share" al terminar el proceso de guardado y escogiendo luego el lugar de publicación.

5. IMPORTAR CONTENIDO



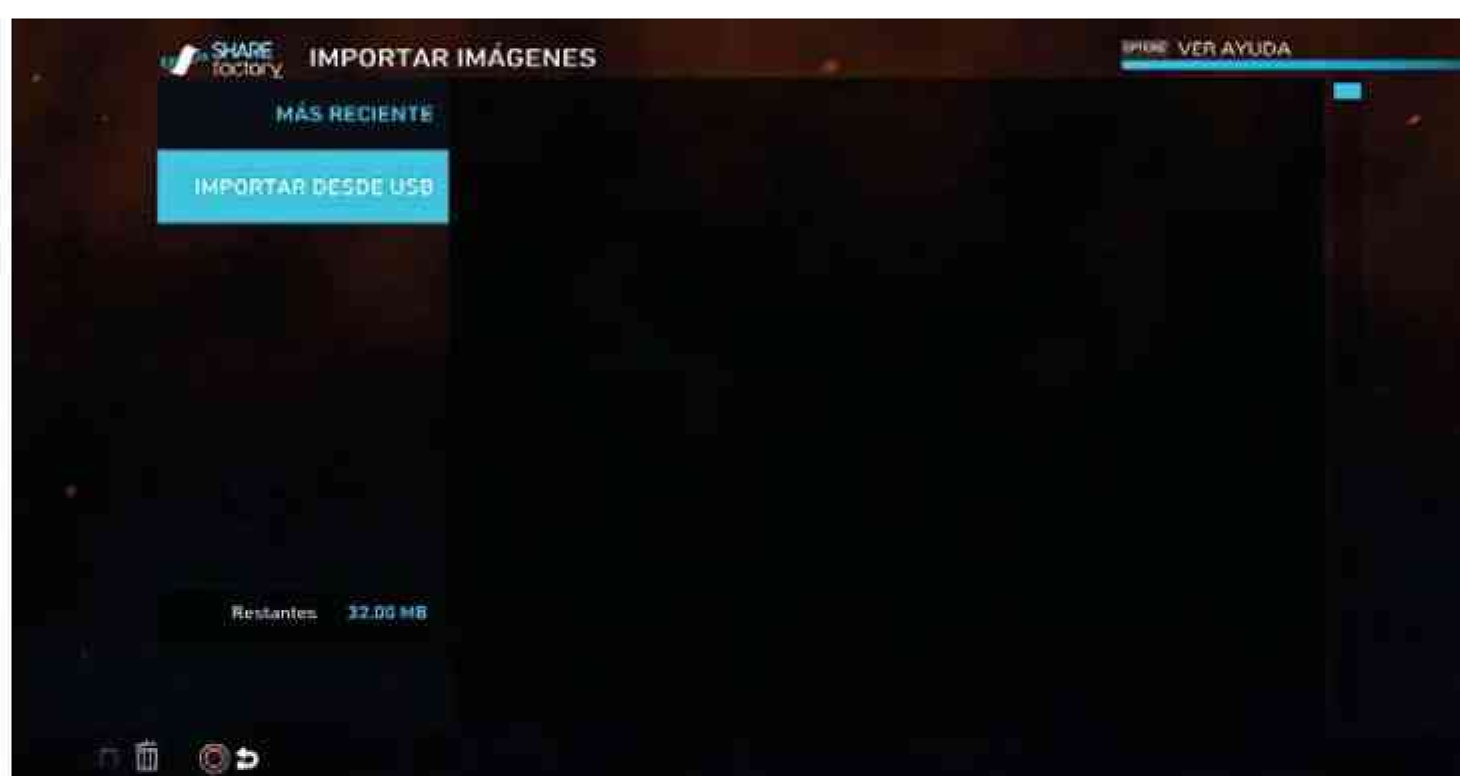
1 Galería. La opción más directa de importar una imagen o vídeo es directamente desde la Galería de Capturas. Sitúate sobre el archivo que quieras importar, pulsa el botón "Options" y escoge "Editar en Share Factory".



2 USB. También puedes cargar el contenido desde un dispositivo USB, pero asegúrate antes, usando un ordenador, que este está formateado en sistema FAT32 o exFAT.



3 Videos. Deben están guardados en una carpeta del USB que debes crear con esta estructura: /SHAREfactory/VIDEOS. No pueden superar los 60 minutos y deben estar grabados en formato MP4, M4V o MOV y no ocupar más de 2.048 MB.



4 Imágenes. Si lo que quieres es importar imágenes desde el disposiivo USB, la carpeta que debes crear es /SHAREfactory/IMAGES. El formato debe ser PNG o JPEG y no ocupar más de 30 MB.



5 Músia. Y si es música lo que quieres añadir a Share Factory para usarla en tus videos, debes grabarla en una carpeta del USB así: /SHAREfactory/Music. Tienes un máximo de 500 MB y permite formatos como MP3 o ACC, entre otros.

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Guía de Compras**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4

RDR2 ya está en lo más alto de la lista.

1. Red Dead Redemption II (N)
2. Call of Duty Black Ops 4 (N)
3. FIFA 19 (↓)
4. Assassin's Creed Odyssey (N)
5. Marvel's Spider-Man (↑)
6. NBA 2K19 (↓)
7. Pro Evolution Soccer 2019 (↓)
8. Shadow of the Tomb Raider (↓)
9. Grand Theft Auto V (↓)
10. SoulCalibur VI (↑)

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY — DISCO
» UBISOFT » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
AC Odyssey no sólo es una de las entregas más grandes de la saga, sino también una fantástica aventura de rol.
NOTA 93

CALL OF CTHULHU — DISCO ¡Nuevo!
» FOCUS » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es gráficamente rompedor, pero lo compensa con un gran guión y una ambientación muy lograda e inmersiva.
NOTA 82

DETROIT: BECOME HUMAN — DISCO
» SONY » 64,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras dentro de su estilo que se pueden encontrar en PS4... y en cualquier otro formato.
NOTA 91

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 94

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 90

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92

GOD OF WAR — DISCO
» SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin.
NOTA 94

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE — DISCO
» NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas.
NOTA 91

HITMAN 2 — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 65,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El Agente 47 regresa con otra de sus aventuras con sigilo y los asesinatos más variopintos. Divierte pero no sorprende.
NOTA 88

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación.
NOTA 87

INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer.
NOTA 90

LEGO DC SÚPER-VILLANOS — DISCO
» WARNER » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
LEGO DC Súper-Villanos es un "festival" para fans de DC y para los "peques"... pero ya va siendo hora de renovar la fórmula.
NOTA 85

MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 94

METAL GEAR SURVIVE — DISCO
» KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo.
NOTA 76

NIER AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93

NIOH — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa.
NOTA 90

OUTLAST TRINITY — DISCO
» WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse.
NOTA 82

PREY — DISCO
» BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades.
NOTA 92

RED DEAD REDEMPTION II — DISCO ¡Nuevo!
» ROCKSTAR » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura inolvidable desde muchos puntos de vista. Si tienes una PS4, no deberías perdértela por nada del mundo.
NOTA 96

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR.
NOTA 91



Tres razones para tener...

Play ¡El juego del mes!

Red Dead Redemption II





1. EL CULMEN DE UN GÉNERO. Rockstar lo ha vuelto a hacer. Ha logrado crear un juego que redefine el concepto de "mundo abierto" que teníamos, dejando el listón muy, muy alto.

2. GRÁFICAMENTE PORTENTOSO. *RDR2* te envuelve con sus paisajes. No hay escenarios más bellos y realistas en un videojuego. Y lo mismo ocurre con personajes y fauna, animaciones...

3. OBSESIÓN POR EL DETALLE. Dicen que el diablo está en los detalles, pero lo de Rockstar ya está a otro nivel. *RDR2* esconde infinitos detalles que lo convierten en un juego único.

SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games.
NOTA 93

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
» SQUARE ENIX » 64,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una entrega memorable y el mejor colofón para una de las sagas de aventuras más queridas y aclamadas. No te la pierdas.
NOTA 92

SHENMUE I & II
» SEGA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Dos obras maestras del videojuego que llegan por fin a PS4, aunque con un "port" algo perezoso y con textos en inglés.
NOTA 77

SPIDER-MAN
» SONY » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego creado sobre este superhéroe y una de las mejores aventuras de acción que tiene PS4 en su catálogo.
NOTA 91

THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular.
NOTA 89

THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95

THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86

UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 96

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender.
NOTA 87

UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87

WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90

YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano.
NOTA 91

YAKUZA KIWAMI 2
» SEGA » 44,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
No es sólo un "remaster". Está tan mejorado y "aumentado" que es una de las mejores entregas de la saga (si no la mejor).
NOTA 90

AV. GRÁFICAS

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor.
NOTA 78

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*.
NOTA 89

DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99€ » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos.
NOTA 70

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular.
NOTA 80

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo.
NOTA 78

LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador.
NOTA 81

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará.
NOTA 87

LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces.
NOTA 82

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock.
NOTA 83

SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos.
NOTA 77

THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store.
NOTA 88

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas.
NOTA 88

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €

Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.



2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €

Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.



4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €

Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...



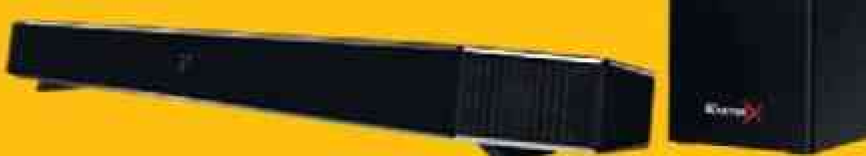
5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.



6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).



7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.



Los cuatro mejores juegos ..



1 Battlefield 1

El año pasado EA y DICE nos sorprendieron con *Battlefield 1*. Su famosa serie de shooters abrazaba por primera vez la ambientación en la Primera Guerra Mundial, con todo lo que eso conllevaba (armas y vehículos más "antiguos", batallas menos conocidas por el gran público...) Pero la apuesta salio bien.

2 Valiant Hearts

Ubisoft Montpellier nos deleitó con esta deliciosa aventura gráfica ambientada la Primera Guerra Mundial que nos permitió contemplar este conflicto desde distintos puntos de vista ya que manejábamos a cuatro personajes muy diferentes (según el nivel). Y derramaremos alguna lágrima durante su desarrollo.

LOS ESPERADOS

1 Kingdom Hearts III

» PS4 » SQUARE ENIX » ROL » 29 DE ENERO

Kingdom Hearts III es el juego de rol más esperado en lustros, pero Sora por fin asoma ya su llave-espada para trasladarnos a los mágicos mundos de Disney. Ya queda poco.



2 Resident Evil 2

» PS4 » CAPCOM » SURVIVAL HORROR » 25 DE ENERO

Otro al que tenemos muchas ganas de echarle el guante es el "remake" de *Resident Evil 2* y más después de haberlo probado. Muy pronto os daremos más detalles sobre este juegazo.



3 Devil May Cry 5

» PS4 » CAPCOM » ACCIÓN » 8 DE MARZO

Y otro que va a amenizarnos el primer trimestre de 2019 es la nueva entrega de *Devil May Cry*. Parece que 2019 va a comenzar también muy fuerte, siguiendo la estela de este gran 2018.



ROL

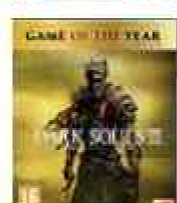


BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible.

NOTA 94



DARK SOULS III — DISCO

» FROM SOFTWARE » 49,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos.

NOTA 95



DARK SOULS REMASTERED — DISCO

» FROM SOFTWARE » 39,99 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sigue siendo un juegazo con mayúsculas que no debes perderte, pero la remasterización podría haber sido aún mejor.

NOTA 89



DIVINITY ORIGINAL SIN II

» BANDAI NAMCO » 54,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sueño hecho realidad para todo fan del RPG occidental "puro" con sed de aventuras épicas. Y con textos en castellano.

NOTA 91



DRAGON QUEST XI

» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un excelente RPG a la altura de esta legendaria saga. Brilla en todos sus apartados, aunque no ofrezca grandes novedades.

NOTA 92

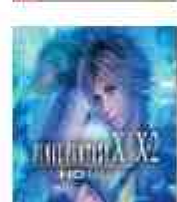


FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses.

NOTA 95



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos.

NOTA 90



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto.

NOTA 92



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente.

NOTA 84



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.

NOTA 87

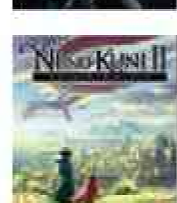


MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo".

NOTA 84



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas.

NOTA 91

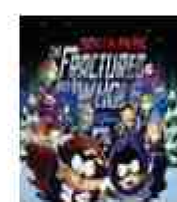


PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.

NOTA 95



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando.

NOTA 88

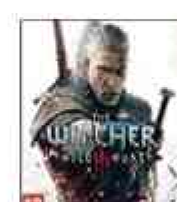


THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV.

NOTA 88



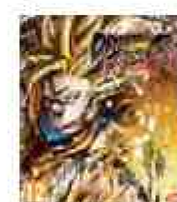
THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular.

NOTA 95

LUCHA



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos...

NOTA 91

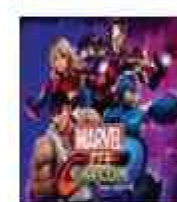


INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

» WARNER » 69,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online.

NOTA 91



MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador.

NOTA 84

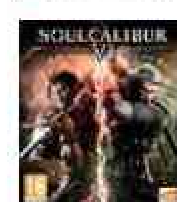


MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC.

NOTA 90

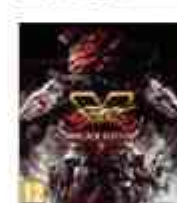


SOULCALIBUR VI — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Esta querida y longeva saga de lucha vuelve con una nueva entrega que conquistará a los fans. ¡Y sale Geralt de Rivia!

NOTA 87



STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha.

NOTA 89



TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro".

NOTA 90



WWE 2K19 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Esta entrega corrige algunas carencias del anterior y es la más completa, aunque creemos que ya necesita renovarse...

NOTA 85

...ambientados en la IGM en PS4



3 11:11 Memories Retold

Un joven fotógrafo canadiense y un técnico alemán descubrirán la crudeza de la guerra, cruzando sus caminos en el frente y en la retaguardia y tratando de preservar su humanidad en esta conmovedora historia del final de la Primera Guerra Mundial. Un drama bélico que es como una gigantesca "pintura viviente".



4 Verdun: 1914-1918

Battlefield 1 no fue el primer shooter para PS4 ambientado en la Primera Guerra Mundial ya que *Verdun* apareció en PS Store unos meses antes. Sus desarrolladores se inspiraron en la batalla de Verdún y presenta armamento y uniformes realistas y mapas basados en campos de batalla auténticos de Francia y Bélgica.

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD V — DISCO — ¡Nuevo!
» EA » 64,99 € » 1-64 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
A nivel jugable es continuista aunque mejora lo visto en el anterior. Eso sí, llega con poco contenido en su lanzamiento.
NOTA 85

BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller.
NOTA 79

CALL OF DUTY BLACK OPS IIII — DISCO — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 69,99 € » 1-100 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El nuevo *Call of Duty* se convierte sin duda en uno de los shooters bélicos de referencia para jugar online en PS4.
NOTA 90

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados.
NOTA 91

DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores.
NOTA 75

FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto.
NOTA 90

FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte...
NOTA 80

FIREWALL: ZERO: HOUR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter táctico exclusivo de PS VR con buenas ideas pero con escaso contenido y frecuentes errores de conexión.
NOTA 68

OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña.
NOTA 90

SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura.
NOTA 79

THE PERSISTENCE
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un terrorífico shooter de ambientación espacial y alma de roguelike que es una de las propuestas más atractivas de PS VR.
NOTA 83

TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico.
NOTA 90

VELOCIDAD

ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90

DAKAR 18 — DISCO
» KOCH MEDIA » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El rally más duro del mundo ha sido recreado de forma notable, con un enfoque muy fidedigno y que logra enganchar.
NOTA 81

DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80

F1 2018
» CODEMASTERS » 64,99 € » 20 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a no incluir novedades revolucionarias, estamos ante la mejor entrega de la serie. Encantará a los fanáticos de la F1.
NOTA 86

GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora.
NOTA 85

MOTOGP 18 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 59,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta entrega aporta mejoras que muestran el camino a seguir para los próximos años, pero aún tiene algunos defectos.
NOTA 75

ONRUSH — DISCO
» CODEMASTERS » 64,99€ » 12 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las carreras más originales que hemos visto en mucho tiempo. Pero le faltan modos de juego y opciones para triunfar.
NOTA 79

PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género.
NOTA 90

THE CREW 2 — DISCO
» UBISOFT » 64,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de velocidad muy variado y divertido, sobre todo para cooperar con amigos. Pero su control no gustará a todos.
NOTA 80

WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Warriors Orochi 4** (N) — PS4 | KOEI TECMO | ACCIÓN

Este nuevo crossover entre *Dynasty Warriors* y *Samurai Warriors* con tintes mitológicos conquista el mercado nipón.

2. **The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel IV** (N) — PS4 | NIHON FALCOM | ROL
3. **FIFA 19** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Spider-Man** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Utawarerumono Zan** (N) — PS4 | TANSOFT | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Spider-Man** (=) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

Spider-Man sigue reinando en Estados Unidos, pero mucho nos tememos que el mes que viene llegarán los vaqueros...

2. **Madden NFL 19** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Dragon Quest XI** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | ROL
4. **Destiny 2: Forsaken** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
5. **NBA Live 2019** (N) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **Call of Duty Black Ops 4** (N) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER

Call of Duty logra batir a *FIFA 19* pero insistimos, el mes que viene tendremos también a los vaqueros de *RDR2* en primer lugar.

2. **FIFA 19** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Assassin's Creed Odyssey** (N) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Spider-Man** (↓) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **LEGO DC Súper-Villanos** (N) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

Red Dead Redemption II Collector Box

www.game.es | 99,99 €

El merchandising oficial de Rockstar siempre ha sido "canela fina" y el de *Red Dead Redemption II* no es una excepción. En las tiendas GAME tenéis camisetas, llaveros... pero la joya de la corona es esta Collector Box que trae un set de pins, naipes, una bandana, un puzzle de doble cara, un mapa del tesoro, un catálogo de Wheeler, Rawson and Co de 150 páginas... Y todo en una aja de diezmos metálica con llave como la del juego.

Merchandising de Spyro

www.game.es | Varios precios

Y para celebrar el regreso de nuestro querido dragoncillo morado a PS4 con *Spyro: Reignited Trilogy* tenemos multitud de merchandising en las tiendas GAME, como su figura Totaku, tazas, llaveros, agendas, posavasos, sudaderas con capucha que son supermolonas o un quemador de incienso que nos gusta casi tanto como el de *Fallout 76*. Pero si el aroma a incienso no os gusta, también hay distintas velas aromáticas.



LOS MÁS VENDIDOS PS VITA

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE. DATOS CEDIDOS POR GAME



World of Final Fantasy llega al primer puesto.

1. World of Final Fantasy
2. Minecraft
3. Punch Line
4. SAO: Hollow Realization
5. J-Stars Victory VS+
6. Ys VIII: Lacrimosa of Dana
7. Arcana Hear 3: Love Max
8. PlayStation Pets
9. Demon Gaze II
10. Everybody's Golf



Everybody's Golf es un juego divertidísimo.

ACCIÓN

ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

CAPCOM BEAT'EM UP BUNDLE — DISCO
» CAPCOM » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Le faltan opciones y extras, pero este recopilatorio de 7 juegos flipará a los asiduos de los salones recreativos de los 90. NOTA 80

CONAN EXILES — DISCO
» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", Conan Exiles esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD CELLS — DISCO
» MOTION TWIN » 24,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Sus soberbios combates, su progresión casi perfecta y su alta rejugabilidad lo convierten en uno de los mejores "roguelite". NOTA 90

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Adaptar El Puño de la Estrella del Norte con la fórmula de los *Yakuza* es una gran idea, aunque tiene aspectos mejorables. NOTA 80

FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91

HOTLINE MIAMI 2 — DISCO
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80

NARUTO TO BORUTO: SHINOBI STRIKER — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99 » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los amantes de los juegos de acción online y/o de Naruto tienen un nuevo desafío repleto de opciones y extras. NOTA 74

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92

SLAPS & BEANS
» TRINITY TEAM » 19,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un beat'em up que homenajea con cariño y fidelidad las pelis de Bud Spencer y Terence Hill. Lástima que sea repetitivo. NOTA 70

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS — DISCO ¡Nuevo!
» UBISOFT » 79,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura espacial estupenda, muy disfrutable tanto con juguetes modulares como sin ellos. Eso sí, no sale barato. NOTA 85

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91

TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS OROCHI 4 — DISCO ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Aunque sea algo repetitivo, este "musou" tiene armas suficientes para divertir hasta que llegue el siguiente. NOTA 76

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85

Lampara led de Fallout Vault Boy

www.game.es | 34,95 €

Ilumina tu habitación con un "sano" tono radioactivo con esta Lámpara LED Fallout Vault Boy. Este Vault Boy será el centro de atención de cualquier estancia y te dará la mejor ambientación para acompañar todo tu merchandising de la franquicia, que incluye distintas figuras y litografías, sudaderas, tazas... e incluso un set de decoración navideño. Todo ello en tiendas GAME.



Sets de LEGO Overwatch

www.lego.com | Varios precios

Hacía mucho tiempo que no os poníamos por aquí sets de LEGO, ¿verdad? Pues en este caso la ocasión lo merece, porque Blizzard ha llegado un acuerdo con la empresa danesa que dará lugar a un total de 6 sets distintos, con miniguras de los principales personajes de la franquicia como Tracer, Widowmaker, Soldado 76, Reaper. McCree o D.VA. No creemos que lleguen a las tiendas de aquí, habrá que pillarlos online.



DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF — DISCO
» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea.
NOTA 80

FIFA 19 — DISCO
» EA SPORTS » 59,99 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con una buena ristra de novedades y mejoras y el fichaje de la "Champions", *FIFA 19* sigue siendo el rey del deporte rey.
NOTA 93

NBA 2K19
» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor juego de basket que puedes encontrar en PS4 sin duda, aunque es algo continuista pese a sus novedades.
NOTA 94

NBA 2K PLAYGROUND 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» 2K SPORTS » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pese a sus limitaciones, los que busquen una experiencia más arcade y menos "seria" que la de *NBA 2K19*, lo disfrutarán.
NOTA 74

PES 2019 — DISCO
» KONAMI » 59,99 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Suple su falta de licencias con realismo y una jugabilidad magistral que se apoya en una gran física del balon.
NOTA 91

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC.
NOTA 83

STEEP
» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido.
NOTA 81

TENNIS WORLD TOUR — DISCO
» MERIDIEM » 64,95€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de tenis más que correcto y divertido de jugar. Le falta contenido pero lo irán ampliando con actualizaciones.
NOTA 71

ESTRATEGIA

JURASSIC WORLD EVOLUTION — DISCO
» FRONTIER » 59,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Además de todo el encanto de los dinosaurios, es un juego de estrategia de gestión asequible para todos los públicos.
NOTA 80

TROPICO 5 — DISCO
» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro.
NOTA 81

XCOM 2 — DISCO
» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

PLATAFORMAS

ASTRO BOT: RESCUE MISSION — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas 3D genial que explota con maestría PS VR. Sin duda, uno de los mejores juegos para este dispositivo.
NOTA 90

CASTLEVANIA REQUIEM — DISCO — ¡Nuevo!
» KONAMI » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Siempre es un placer jugar a Rondo of Blood y a Symphony of the Night, pero esta remasterizacion ofrece poca "chicha".
NOTA 78

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY
» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día.
NOTA 87

MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86

MEGA MAN 11
» CAPCOM » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mega Man regresa haciendo lo que mejor sabe: con una gran aventura de acción y plataformas 2D muy divertida.
NOTA 87

SONIC MANIA PLUS — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Sonic regresa a PS4 con un plataformas 2D aún más divertido y completo que el del año pasado. Y con edición física.
NOTA 90

WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP
» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar.
NOTA 82

VARIOS

LEGO WORLDS — DISCO
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84

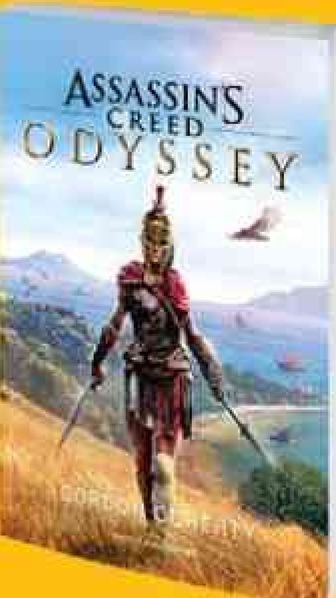
LOS SIMS 4 — DISCO
» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control.
NOTA 75

SPYRO REIGNITED TRILOGY — DISCO — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estamos ante el regreso de un icono de los videojuegos que divertirá tanto a los nostálgicos como a los más pequeños.
NOTA 87

STARDEW VALLEY — DISCO
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo.
NOTA 85

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Assassin's Creed Odyssey
www.planetadelibros.com | 16,95 €



Grecia, siglo V a.C. Kassandra es una mercenaria de sangre espartana, condenada a muerte por su familia, en el exilio. Ahora se embarcará en un viaje épico para convertirse en una heroína legendaria y descubrir la verdad sobre su misterioso linaje.

2 BSO Streets of Rage
www.heroesdepapel.es | 24 €



Además de libros de videojuegos, la editorial Héroes de Papel ahora también distribuye bandas sonoras. Como la del mítico beat' em up "seguero" *Streets of Rage*, que en esta edición Perfect Soundtrack incluye 23 pistas (4 de ellas inéditas y jamás publicadas hasta esta edición) a cargo del legendario compositor Yuzo Koshiro.

3 Sonic The Hedgehog
www.planetadelibros.com | 50 €

Un excepcional libro de arte que conmemora el 25 aniversario de este mito, que incluye ilustraciones, arte promocional y rarezas de todas las épocas (de 1991 a 2016). Con testimonios de miembros del equipo como Yuji Naka.



4 BSO Ni no Kuni II
www.heroesdepapel.es | 24 €



Y otra banda sonora que distribuye Héroes de Papel del sello Wayo Records es la de *Ni no Kuni II*. 31 temas compuestos por Joe Hisaishi e interpretados por la Orquesta Filarmónica de Tokio que vienen en una edición muy cuidada que incluye libreto a color de 24 páginas. Y también tienen la del primer *Ni no Kuni*, en idéntica edición.

5 La Guía de los Matamarcianos
https://gamepress.es | 29,95 €



Con una selección de más de 95 títulos, este libro ayuda a comprender la gran relevancia de este género en la historia del ocio digital. Esta edición en castellano ha sido ampliada con *Hydorah* y *Super Hydorah* y trae una entrevista con sus creadores, Locomalito y Gryzor87. Compraza.

LOS MEJORES **VOLANTES** PARA TU PS4

¿TE GUSTA CONDUCIR?

Si tu género favorito es la velocidad, ya sabrás que este tipo de juegos se disfrutan mucho más con un buen volante entre manos que con el clásico Dual Shock 4. Te ayudamos a elegir el modelo que más se adapte a tus necesidades.

Actualmente la oferta de juegos de conducción en PS4 es enorme y cuenta con algunos de los mejores representantes del género. Un género, el de la velocidad, que cambia radicalmente si, en vez de sostener un pad, agarramos un volante y presionamos unos pedales. Por suerte la tecnología y el tiempo ha permitido que podamos elegir la opción que mejor se adapte a nuestras necesidades jugonas. La oferta no es tan amplia como en otros "segmentos" de periféricos pero ofrecen un nivel de refinamiento y variedad de acabados que cumplirá las expectativas de todos los usuarios.

ANALIZAMOS:

- HORI RACING WHEEL APEX
- LOGITECH G29 DRIVING FORCE
- THRUSTMASTER T150
- THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE
- THRUSTMASTER T-GT





COMPAÑÍA	**HORI**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
PRECIO	**89,99 €**
WEB	**pccomponentes.com/hori-racing-wheel-apex-ps4-ps3-pcs**

HORI **RACING WHEEL APEX**

Un pequeño utilitario de lo más practico

Buena opción para los más pequeños o para los menos exigentes que dispongan de un presupuesto muy ajustado.

» **CARACTERÍSTICAS:** Ofrece vibración pero sin force feedback. Sensibilidad con varios niveles de regulación. Sistema de sujeción mediante ventosas. Materiales de calidad media y pedales con estructura de plástico. Compatibilidad limitada con algunos juegos importantes.

» **LO MEJOR:** Sin duda el precio, ya que por menos de 100 euros dispones de un volante que ofrece mejores sensaciones que un pad. Su diseño es llamativo y se gradece en un segmento que es muy conservador en este sentido. Ofrece muchos niveles de sensibilidad (7 nada menos) y el ajuste de su punto muerto. Es ligero y de montaje sencillo. Al prescindir de force feedback se puede usar simplemente sobre una mesa utilizando las ventosas que incluye.

» **LO PEOR:** No ofrece force feedback, sólo vibración variable. Su ángulo de giro es de sólo 270º, muy escaso si lo comparamos con la competencia. Además, ofrece graves problemas de compatibilidad con algunos títulos, como *Gran Turismo Sport*. Está todo hecho de plástico y no ofrece una sensación de robustez muy alta, especialmente en los pedales. La configuración de algunas características y los botones es algo liosa y las instrucciones no ayudan demasaido.

» **¿PARA QUIÉN ES?** Para novatos en el género o usuarios que quieran probar un volante pero gastando el menor dinero posible. Es un modelo también indicado para jugadores jóvenes, para los que un brusco force feedback puede ser peligroso incluso. Fundamentalmente, para todo aquellos que quieran rascarse poco el bolsillo.

» **VALORACIÓN: REGULAR**

Su diseño llama la atención y gustará a casi todos, ya que se sale del excesivo realismo de las demás propuestas. El no tener force feedback lo sitúa en una "liga inferior".



COMPAÑÍA	**LOGITECH**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
PRECIO	**399,99 €**
WEB	**logitechg.com/es-es/product/g29-driving-force**

LOGITECH **G29 DRIVING FORCE**

Un clásico que vuelve con energías renovadas

Puesta al día de un icono del pasado que reinó sobre todos los demás volantes, aunque permanezca algo anclado a su propia historia.

» **CARACTERÍSTICAS:** Diseño robusto y compacto. Materiales de primera calidad y controles bien diseñados. Pedales de enorme calidad, con presión variable en el freno y un tercer pedal de embrague. Force feedback de tecnología algo anticuada. Sargenta para sujetar a una mesa y compatibilidad con la inmensa mayoría de los juegos.

» **LO MEJOR:** Su acabado en general, con el detalle de la presencia de piel cosida en casi todo el aro del volante, es lo mejor de la comparativa. Los tres pedales también están por encima de todos los demás, tienen una base amplía y cómoda y el pedal de freno tiene una resistencia variable en su recorrido muy acertada. Totalmente "plug and play", y compatible con todos los juegos de coches.

» **LO PEOR:** Por desgracia su force feedback no termina de estar a la altura en un volante de esta categoría ya que aunque posee una fuerza descomunal, lo hace de una manera brusca y sin una regulación que sí encontramos en otros modelos de la comparativa, como los T300 y T-GT de Thrustmaster. Y esto le resta realismo y lo sitúa por detrás de las demás bestias" de la comparativa. Además, no ofrece demasiadas novedades sobre su antecesor, el G27.

» **¿PARA QUIÉN ES?** Los principales defensores de este modelo serán aquellos que ya disfrutaron del G27, ya que es casi el mismo volante pero compatible con PS4. Su precio es todo un reclamo para un conjunto que raya a un excelente nivel, aunque quien busque lo último en tecnología debería mirar otros modelos.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**

Los materiales usados, como la piel cosida al volante, lo hacen destacar sobre el resto en términos de calidad real y percibida. Pero su force feedback es inferior.



COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
PRECIO	**199,99 €**
WEB	**thrustmaster.com/es_ES/productos/t150-force-feedback**

THRUSTMASTER **T150**

Con la mejor relación calidad-precio

Un volante perfecto para principiantes y aficionados de todo tipo, equilibrado y con todo lo imprescinible.

CARACTERÍSTICAS: El volante tiene una estructura metálica y recubrimiento parcial de goma. Palancas de cambio tipo F-1 detrás del volante. Force feedback y sargenta para sujetarlo a la mesa. Pedales con acelerador y freno. Compatible con pedales con embrague y palancas de cambio manuales de Thrustmaster. Materiales de calidad media aunque resistentes.

LO MEJOR: La instalación, dentro de lo que cabe, es sencilla y no requiere de mucho espacio. La consola detecta el volante a la perfección y es compatible con la inmensa mayoría de los juegos de carreras. Su force feedback ofrece un nivel de intensidad más que suficiente para la mayoría de los usuarios. Su sensibilidad y amplitud de giro regulable ayuda a adaptarse a los distintos títulos.

LO PEOR: Sin duda los pedales, que ofrecen demasiada resistencia y su base puede escurrirse en situaciones límite, además no tiene pedal de embrague. El plástico es el material estrella, con inserciones de metal muy escasas y un diseño demasiado sobrio. La goma adherente sólo recubre el volante parcialmente. Su force feedback no ofrece tanta información de la física de los coches como algunos rivales.

¿PARA QUIÉN ES? Para todos aquellos que quieran un volante con buenas prestaciones pero no quieren dejarse el sueldo en ello. Un volante completo y sin grandes fisuras que convencerá a todos menos a los más "profesionales". Además, puede completarse con otros pedales y palancas de cambio de Thrustmaster.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Su diseño, aunque sobrio, es muy funcional. Lástima que en su fabricación se haya abusado tanto del plástico, aunque al menos éste es de buena calidad.



COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
COMPATIBLE	**PS4/PS3**
PRECIO	**349,99 €**
WEB	**thrustmaster.com/es_ES/productos/t300-ferrari-gte-wheel**

THRUSTMASTER
T300 FERRARI GTE

Diseño italiano que es garantía de calidad

Un volante Premium a la altura de su nombre que ofrece casi lo mejor que la firma especializada Thustmaster puede ofrecer.

CARACTERÍSTICAS: Diseño del aro replica del Ferrari 458 Challenge, con controles y "manettino" a juego. Volante intercambiable con la gran variedad disponible en Thrustmaster. Pedales regulables pero sin embrague, aunque es compatible con los otros pedales completos de la marca. Materiales y diseño de primera calidad. Tiene un formidable force feedback e incluye sargenta de sujeción.

LO MEJOR: La fuerza y las distintas intensidades que ofrece su force feedback está a un nivel muy alto, haciendo que se "lea" mucho mejor el comportamiento del coche (esto depende también del juego, claro). La licencia del Ferrari 458 Challenge es todo un acierto, con un diseño excelente, incluyendo un "manettino". Los materiales también destacan por la robustez que imprime al conjunto.

LO PEOR: Los pedales son algo duros y verticales y su base no es muy amplia. Aunque la superficie de los mismos es de metal, el "brazo" sigue siendo de plástico. Por el precio que tiene el set podría incluir la versión de tres pedales de la compañía. La nomenclatura de los botones pueden desorientar (cosas de las réplicas) y su reasignación es un tanto complicada.

¿PARA QUIÉN ES? Para aquellos que busquen un volante con un force feedback que ofrezca algo más que sacudidas, gracias a las novedosas tecnologías que aplica este modelo. Esta dirigido a un usuario muy fan del género que busca un nivel de realismo mayor y con el que puede adentrarse en el mundo competitivo.

» VALORACIÓN: MUY BUENO

Su tecnología H.E.A.R.T. y otras aplicadas en su servomotor ofrecen un funcionamiento más silencioso y mucho más realista, no sólo ejerce fuerza y sacudidas "sin ton ni son".



COMPAÑÍA	**THRUSTMASTER**
COMPATIBLE	**PS4**
PRECIO	**799,99 €**
WEB	**thrustmaster.com/es_ES/productos/t-gt**

THRUSTMASTER **T-GT**

Para los más sibaritas de la velocidad

La gama más alta de Thrustmaster ofrece todo lo que un jugador competitivo puede desear. Pero la calidad tiene un precio...

» **CARACTERÍSTICAS:** Este volante lo tiene todo, incluido un precio desorbitado. Su force feedback es de última generación, con soporte y efectos específicos para *Gran Turismo Sport*. Sargenta de sujeción y una fuente de alimentación independiente de gran tamaño. Tres pedales regulables y palancas de cambio tipo F-1. Volante intercambiable y compatible con otros "add-ons".

» **LO MEJOR:** Este es el Rolls Royce de los volantes y por tanto ofrece opciones y acabados por encima o muy por encima de los demás. Su force feedback, especialmente si se usa con *Gran Turismo Sport* (se activa un modo llamado T-DFB) está en la cumbre de la comparativa, por velocidad, suavidad y progresividad. Sus acabados son excelentes, con el uso de metal y piel de manera masiva.

» **LO PEOR:** Lo más evidente es el precio, más del doble de lo que vale el siguiente en la comparativa, y esa diferencia quizás no esté del todo justificada. Por este precio podría haber incluido los pedales T3PA-Pro en lugar de los T3PGT. Es muy voluminoso y requiere de un montaje bastante aparatoso, con una fuente de alimentación independiente de tamaño y peso considerable.

» **¿PARA QUIÉN ES?** Para los que cuenten con un bolsillo pudiente y/o participen en torneos oficiales. El T-GT ofrece las últimas tecnologías para recrear el comportamiento de la dirección y pedales de un coche real, por lo que resultará especialmente útil a aquellos que obtenga de ello algún tipo de ventaja competitiva.

» **VALORACIÓN: EXCELENTE**

Su force feedback, en conjunción con *Gran Turismo Sport*, ofrece información 3D a través de la columna de dirección, con un nivel de detalle nunca visto.

CONCLUSIONES

Los mejores volantes sólo están al alcance de los grandes presupuestos, aunque hay opciones con una relación calidad-precio más que aceptable.

Quien compra un volante para jugar a juegos de conducción es porque tiene intención de mejorar su experiencia con ellos y, sobre todo, busca hacerlo mejor que con el mando. Y cualquiera de los volantes presentes en la comparativa consigue eso si les dedicamos tiempo. La diferencia entre ellos está en las tecnologías que ayudan a trasladar el motor físico que gobierna el juego a nuestras manos y pies, de manera que tengamos más información de lo que pasa en el coche y en sus inercias. Los que estén inmersos en competiciones lo deberían tener claro, sobretodo si juegan a *Gran Turismo Sport*, ya que no hay ningún volante que ofrezca lo que el Thrustmaster T-GT en cuanto su capacidad para hacer sentir en las manos parte de las fuerzas que gobiernan el coche. Pero eso tienen un precio (prohibitivo para muchos usuarios). Los muy fans pero que no requieran lo último, estarán más que felices con el Thrustmaster T300 o con el Logitech G29, dependiendo de si buscan un force feedback más realista o un mejor acabado y pedales, respectivamente, pero ambos a un nivel altísimo. Por opciones de personalización el T300 barre al volante de Logitech, eso sí. Los usuarios medios que compran su primer periférico pueden encontrar en el T150 una opción imbatible en relación calidad-precio, y con un force feedback convincente. La propuesta de Hori sólo está pensada para los presupuestos muy ajustados y los usuarios que no busquen una experiencia realista, sólo soltar el pad y agarrar un aro de volante. En este "segmento", el precio es una de las mejores pistas que hay para saber qué estamos comprando y compararlo con los demás volantes.



	Add-ons	Force feedback	Embrague	Acabado	Ergonomía	Realismo	Calidad / precio
THRUSTMASTER T-GT	Pedales/palanca cambios/volantes	SI	SI	E	MB	E	B
THRUSTMASTER T150	Pedales/palanca cambios/volantes	SI	NO	B	MB	B	E
HORI RACING WHEEL APEX	No	NO	NO	B	MB	R	B
THRUSTMASTER T300 FERRARI GTE	Pedales/palanca cambios/volantes	SI	NO	MB	B	MB	MB
LOGITECH G29 DRIVING FORCE	Palanca cambios	SI	SI	E	E	B	MB



■ *RIDE 3* llegará cargado de novedades y de mejoras técnicas con el propósito de convertirse en la mejor entrega en la historia de la saga.

PS4 | MILESTONE (BANDAI NAMCO) | VELOCIDAD | 30 DE NOVIEMBRE

RIDE 3

LA CABALGADA MÁS **REALISTA Y COMPLETA** EN LA HISTORIA DE LA SAGA

El estudio italiano Milestone no cesa la producción de su factoría de velocidad y ya está a punto de traernos una nueva entrega de la saga *Ride*. Esta iteración pretende convertirse en la más completa y realista que hayamos visto. Para empezar, la saga por fin dará el salto al motor Unreal Engine 4 tal y como han hecho otras franquicias del estudio italiano. Así, veremos una mejora gráfica muy sustancial, con una iluminación mucho más consistente, escenarios más detallados y modelos y animaciones mucho más realistas.

El garaje estará compuesto por más de 230 motos de inicio, a las que luego se sumarán 70 más en futuros DLC. Muchas de estas nuevas motos, además, serán gratuitas. Podremos disfrutar de 7 categorías de motocicletas: Sport Bikes, Supermoto, Superbikes, Café Racer, Maxi Enduro, Resistencia y Naked. Las motos, por supuesto, serán modelos reales de marcas como Aprilia, Ducati, Honda, BMW, Kawasaki, KTM, Suzuki, Yamaha o novedades como Benelli, por ejemplo. Y ojo, porque tampoco faltarán modelos clásicos desde los años 60 hasta la actualidad. Por su parte, los circuitos han sido escaneados con drones y podremos disfrutar de grandes clásicos como Garda Lake, Monza, Laguna Seca, Brands Hatch o Macau, hasta alcanzar los 30 trazados. El nuevo sistema de customización, además, nos permitirá modificar nuestra moto favorita personalizando cada uno de sus componentes, tanto mecánicos como de diseño, para crear una versión única adaptada a nuestro gusto. El modo Carrera llegará con un nuevo sistema de coleccionables que nos permitirá disfrutar de más de 50 revistas que nos contarán montones de detalles y anécdotas del mundo de las dos ruedas hasta alcanzar un nivel enciclopédico. Y todo esto, además, con un multijugador basado en desafíos semanales y con un nuevo motor de físicas que promete mejorar muchísimo la conducción y ofrecernos unas carreras más realistas que nunca.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

La cantidad de motos y circuitos disponibles, las mejoras gráficas y de físicas o su carácter enciclopédico prometen hacer las delicias de los fans de las dos ruedas. Si, además, nos llega sin tantos bugs como otras creaciones del estudio, habemus juegazo.


■ El garaje tendrá 230 motos de inicio, cifra que alcanzará las 300 unidades con los DLCs.





El motor de físicas será nuevo y ofrecerá un comportamiento más realista de frenos, amortiguadores,...







El uso del motor Unreal 4 logrará que disfrutemos de unos gráficos mas detallados y realistas.

» SE PARECE A...

El estudio italiano Milestone se está especializando, no ya en el mundo de la velocidad, sino en el de las motocicletas. Eso sí, no son los únicos enamorados de las dos ruedas, así que este año también hemos podido disfrutar de otras propuestas.



TT ISLE OF MAN

Este simulador de Kylotonn Games se centraba en la competición de motos más salvaje y peligrosa del mundo, el Isle of Man.



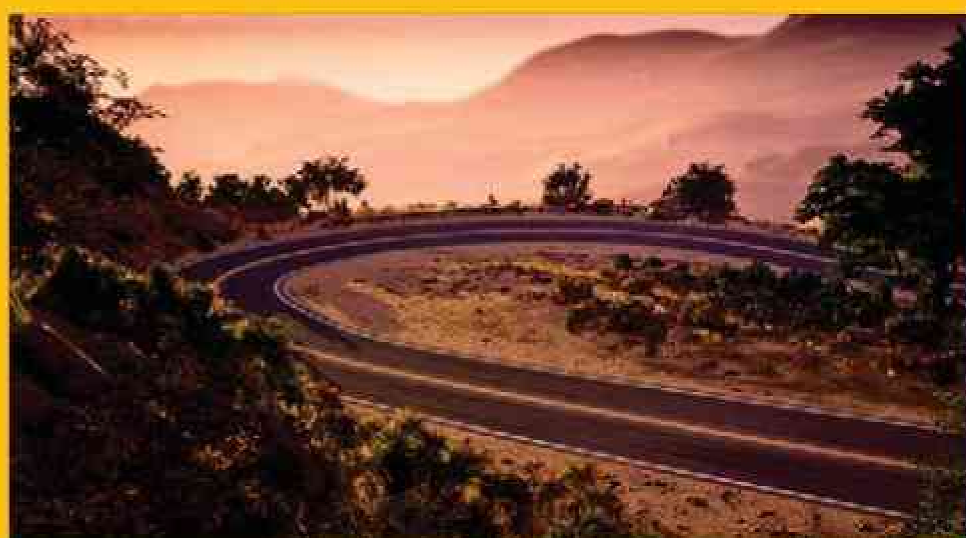
MOTOGP 18

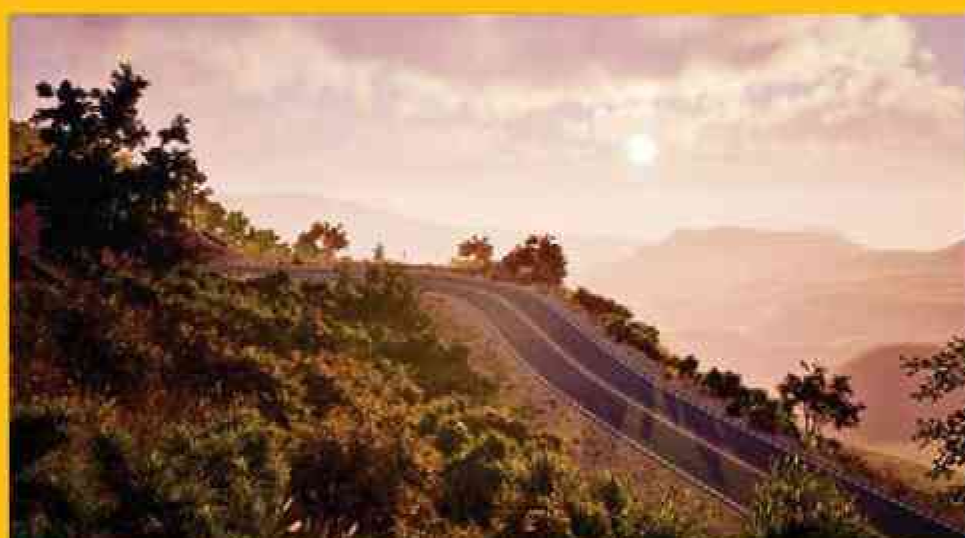
El juego oficial de la competición por excelencia del mundo de las motos llegó de la mano de Milestone el pasado mes de junio.



» YO PARA SER FELIZ QUIERO UN BUEN DRON

Esta nueva entrega de la saga contará con 30 circuitos de inicio. Habrá de todo, circuitos en los que se disputan grandes premios como Monza o Laguna Seca, trazados urbanos, de carretera, de Supermoto, de aceleración en plan "drag race", etc... Lo mejor, sin embargo, no será la cifra en sí, sino que todos se han realizado utilizando técnicas de escaneado con dron para ofrecer un aspecto totalmente realista.







■ Furia, tercer jinete del apocalipsis. será la protagonista de esta nueva aventura. Su misión: acabar con los Siete Pecados Capitales que campan a sus anchas por la Tierra.

PS4 | THQ NORDIC | AVENTURA | 27 DE NOVIEMBRE

Darksiders III

NI MUERTE NI MÁS GUERRA, LLEGA LA HORA DE **FURIA**

La industria del videojuego vive una Guerra constante de competitividad y a muchos estudios les llega la Muerte. Eso es lo que le sucedió a THQ y a su filial Vigil Games, artífices de las dos primeras entregas, que vivieron su apocalipsis particular al caer en bancarrota. Cuando todo parecía perdido para la saga, Nordic Games se hizo con los derechos de las propiedades intelectuales de THQ y anunció, con Furia, que la tercera entrega finalmente vería la luz.

La tercera entrega de la saga será, a nivel jugable, una mezcla de los dos capítulos anteriores. Así, mantendrá el cóctel de puzles, exploración y combates de la entrega original, pero rebajará un poco el matiz rolero de la secuela. Como sabéis, este tercer episodio estará protagonizado por Furia, que responderá a la llamada del Consejo Abrasado para acabar con los Siete Pecados Capitales y sus ejércitos, que pululan ahora por la Tierra. Una novedad muy interesante es que Furia podrá alternar su estilo de lucha en mitad de las batallas entre cuatro modalidades. Por ahora sólo se han desvelado dos de ellas. En el modo “Flame”, Furia teñirá su pelo de amarillo y utilizará dos mayales de armas para atizar a sus rivales y prenderles fuego. El modo “Force”, por su parte, colorea el pelo de nuestra heroína de morado y nos permite invocar un gigantesco martillo con el que machacar a nuestros enemigos. Lo más interesante es que estos modos también tienen su vertiente “exploratoria”. Así, el primero nos permite atravesar zonas de lava y hacer un supersalto mientras que el segundo nos servirá para escalar por paredes utilizando el magnetismo. Y todo esto, junto a dos modos más y, como decíamos, cambiando el estilo en cualquier momento, lo que promete ofrecer una aventura muy dinámica.



» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

La mezcla de puzles, exploración “metroidvania” y combates “hack and slash” de las dos entregas previas permanecerá intacta. Sumadle una heroína con cuatro modos de ataque y la experiencia promete ser aún más completa y variada que nunca.



Los puzles serán claves. Desbloquearemos nuevas habilidades para regresar a escenarios ya visitados y alcanzar así nuevas zonas.



Furia tendrá cuatro modos de ataque diferentes, ofreciendo unos combates muy versátiles.

Gunfire Games, estudio formado por antiguos miembros de Vigil, serán los encargados de esta tercera entrega.

» SE PARECE A...



GOD OF WAR

Su estructura "metroidvania" y su mezcla de combates, puzles y exploración los hacen más similares de lo que parece.



SOMBRAS DE GUERRA

La ambientación de fantasía y los combates recuerdan mucho a lo que podremos ver en las nuevas aventuras de Furia.

PS VR | 2K GAMES | SHOOTER/ROL | 14 DE DICIEMBRE

Borderlands 2 VR

ABRIENDO LA CAJA DE **PANDORA VR**

Uno de los grandes shooters de la pasada generación, *Borderlands 2*, llegará a PlayStation VR cargado de novedades. La primera, y más lógica, será vivir toda la experiencia en primera persona, al nivel de inmersión que sólo el casco de realidad virtual de Sony es capaz de ofrecer. El control será otro de los grandes cambios, permitiéndonos teletransportarnos como en otros shooters virtuales y ralentizar el tiempo, con lo que podremos decidir nuestro siguiente paso con mucha más calma. Otra novedad será la vista en primera persona durante la conducción, que promete ofrecernos unos combates sobre ruedas realmente espectaculares. Todo esto, claro, llegará acompañado de las mecánicas y el desarrollo del juego original. Para los que anden más perdidos que Claptrap en una ONG, os recordamos que se trata de un shooter en primera persona con muchos elementos roleros. Podremos escoger entre cuatro clases e ir modificando nuestras habilidades al subor de nivel. Por supuesto, el "looteo" de miles de armas aleatorias volverá a ser, junto a su genial sentido del humor, uno de sus puntos fuertes.



»SE PARECE A...: DESTINY 2
»PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE



Borderlands 2 VR tendrá un control adaptado a PS VR, permitiéndonos teletransportarnos y hasta ralentizar la acción para decidir con más calma.



La vista en primera persona se mantendrá en todo momento, incluso durante la conducción de vehículos, algo inédito en la saga hasta ahora.



■ *Thronebreaker: The Witcher Tales* será una aventura de mundo abierto en la que los combates se desarrollarán mediante *Gwent*, el juego de cartas.

Thronebreaker: The Witcher Tales

MEZCLANDO LA BARAJA DE **GWENT** CON PALOS DE **ROL**

Cuando nuestra mente ya estaba puesta en *Cyberpunk 2077* va CD Projekt RED y nos sorprende con el anuncio de esta nueva aventura de la saga del Brujo Blanco. Estará protagonizada por la reina Meve, soberana de Lyria y Rivia, que deberá librar a su pueblo de una invasión nilfgaardiana. Aunque los protagonistas serán nuevos personajes como un enano, la mano derecha del difunto rey Reginald o un bandido a punto de convertirse en héroe, también disfrutaremos del propio Geralt. Además, visitaremos zonas completamente inéditas en las tres entregas principales de la saga, como los bosques de Aedirn, los pantanos de Angren, la ciudad de Lyria, las montañas nevadas de Mahakam o la mítica Rivia.

La base jugable mezclará cartas y exploración formando un cóctel realmente único. Así, tendremos que explorar los escenarios como en una aventura normal y corriente en busca de tesoros y misiones, tomar decisiones que repercutirán en la moral de nuestras tropas hasta el punto de hacer que algunos miembros deserten o nos traicionen y gestionar nuestro campamento de guerra, en donde aprenderemos nuevas habilidades, reclutaremos nuevos soldados y nos dedicaremos al comercio. Sin embargo, las batallas serán una evolución del sistema que pudimos disfrutar en *Gwent: The Witcher Card Game*. Es decir, un juego de cartas de lo más completo, que en esta ocasión contará con 20 cartas completamente nuevas y reducirá las líneas de ataque de cada contendiente a dos en lugar de las tres del juego original. Completarlo nos llevará más de 30 horas y podremos embarcarnos en 77 misiones secundarias, por lo que no hablamos de una simple expansión del juego de cartas gratuito sino de una aventura que bebe de sus mecánicas, pero mucho más compleja.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Las mecánicas del juego de cartas Gwent llegan con un envoltorio más tradicional en el que ir explorando un mundo abierto en busca de misiones y secretos. Sólo queda comprobar si ambos ingredientes: cartas y aventura, son suficientemente complejos.



■ La trama nos pone en la piel de la reina Meva en su lucha contra el imperio nilfgaardiano.



■ Más de 30 horas y 77 misiones nos confirman que no hablamos de un juego menor.



» SE PARECE A...



GWENT: THE WITCHER CARD GAME

Tras el éxito del minijuego incluido en la tercera entrega de la saga, pudimos disfrutar de un juego de cartas al completo.



THE WITCHER III: WILD HUNT

Throne Breaker tiene las cartas como eje principal, pero bebe de la exploración y las decisiones de esta joya del rol de PS4.

PS4 | MERIDIEM GAMES | ACCIÓN | 29 DE NOVIEMBRE

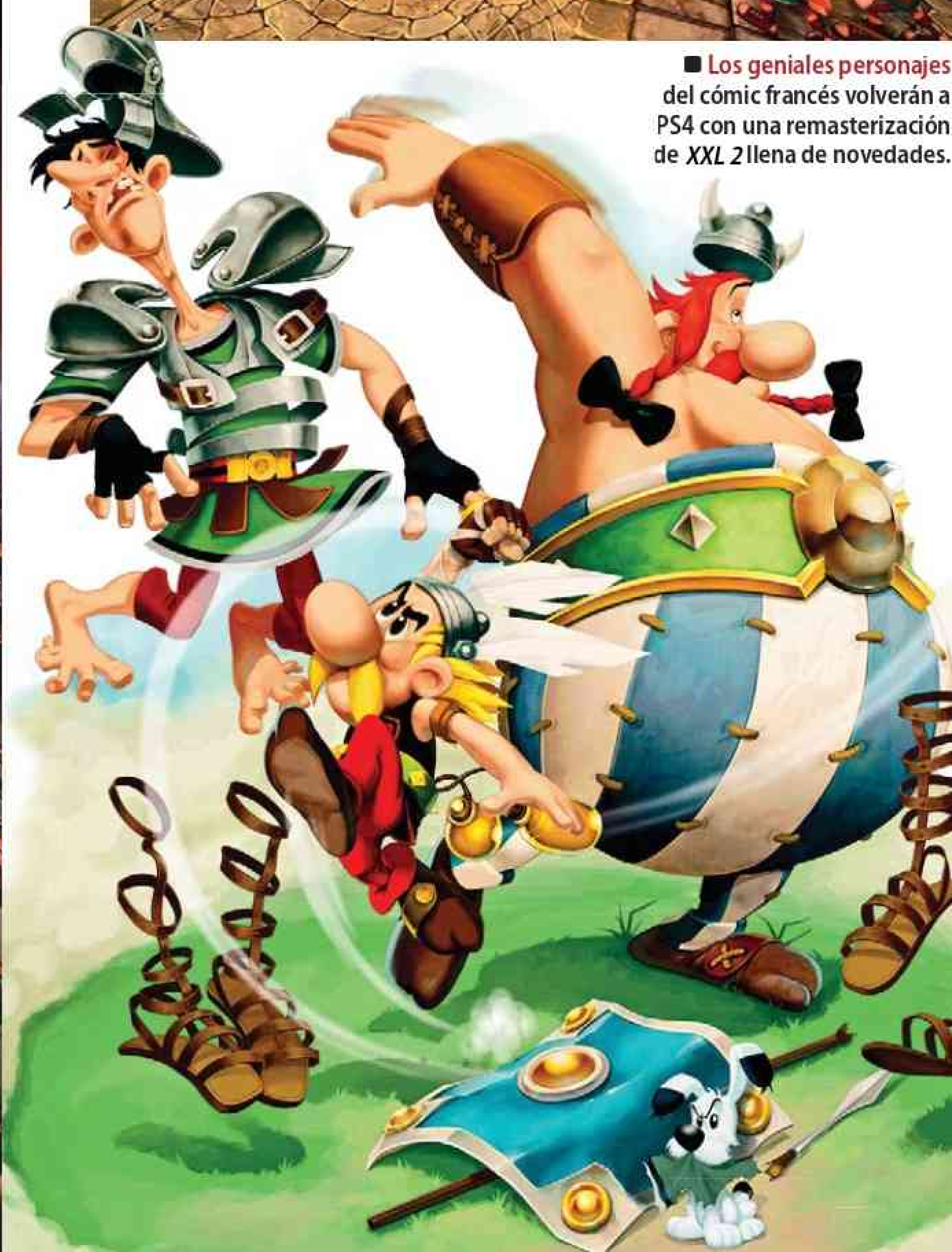
Astérix & Obélix XXL 2

LA **POCIÓN MÁGICA** DEL REMASTER

Las aventuras de Astérix y Obélix, los dos galos que más tollinas han repartido en la historia del cómic, regresarán a PS4 con una remasterización de *Astérix y Obélix XXL 2: Mission Las Vegum*, que fue lanzado originalmente en PS2. El juego original, que sólo salió en Europa, nos ofrecía la ración de tortas de siempre en un parque de atracciones creado por Julio César. El parque estaba lleno de referencias a todo tipo de películas, videojuegos como *GTA, Tomb Raider, Mario Bros.* y también satirizaba otros iconos de la cultura pop. La remasterización llegará con un aumento notable de la resolución, mejoras en la iluminación y otras novedades técnicas, aunque su aspecto general será muy parecido al juego original. La interfaz ha sido completamente rediseñada para parecerse aún más a los cómics de René Goscinny y Albert Uderzo. Además, también incluirá novedades como un selector de dificultad, guardado automático, viaje rápido, tiendas, nuevos coleccionables, formaciones enemigas más trabajadas y una buena ristra de desafíos para retar a los jugadores más habilidosos. ¡Por Tutatis que nos apetece este remaster!

»SE PARECE A...: ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL
»PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA





■ Los geniales personajes del cómic francés volverán a PS4 con una remasterización de *XXL 2* llena de novedades.

La historia de SPYRO

Los fans de Spyro llevábamos años clamando por su regreso, pero nuestras plegarias han sido escuchadas. Con el estreno de *Reignited Trilogy*, repasamos la historia del dragón violeta.

Nuestro viaje en el tiempo nos lleva dos décadas atrás, a finales de los años 90. A pesar de su éxito incontestable, todavía había un sector que se le resistía a PSone: el de los jugadores más jóvenes, siendo Nintendo 64 la consola favorita de los "peques". Sony Computer Entertainment decide lanzar una serie de juegos para todos los públicos, divertidos, originales y accesibles. De manera paralela, Insomniac Games trabajaba en un nuevo título. La buena acogida de *Disruptor* (uno de los shooters más espectaculares de PSone) animó al estudio a crear un nuevo juego, protagonizado por un dragón. Lo que comenzó siendo un proyecto más adulto y oscuro, dio paso a un juego más colorista y positivo, para así atraer a jugadores de todas las edades. El juego tendría como protagonista a un pequeño dragón llamado Spyro, decidido a liberar a sus amigos del hechizo del malvado Gnasty Gnorc. Spyro recorre amplios escenarios, tanto a pie (mejor dicho, "a patita") como volando, en una equilibrada combinación de plataformas y combates. Es un planteamiento sencillo, pero tras el cual hubo un gran trabajo técnico y creativo. Para crear los escenarios completamente 3D Insomniac recurrió a un motor de renderizado progresivo: los elementos más cercanos al jugador se mostraban con más detalle que los lejanos, permitiendo al juego "moverse" con soltura. El vuelo de Spyro también fue trabajoso, recurriendo a un ingeniero de la NASA para diseñar los controles y movimiento del dragón. La buena sintonía de Insomniac con Naughty Dog (responsables de *Crash Bandicoot*) hizo que ambos estudios colaborasen estrechamente durante el desarrollo de Spyro. Igual de notable fue la aportación de Stewart Copeland, batería de The Police y que creó una fantástica banda sonora para el juego.



Cuentacuentos cancelado

Spyro ha tenido varios juegos cancelados, como una aventura ambientada en el desierto o *Agent 9*, protagonizado por el personaje del mismo nombre. La cancelación más peculiar fue la de *Spyro Ever After*, un juego educativo en el que conocía a personajes de cuentos como Caperucita o Los Tres Cerditos.

En otoño de 1998, *Spyro the Dragon* sale a la venta, y la acogida es sensacional. La prensa elogia al nuevo título como el excelente plataformas 3D que es. Por su parte, los jugadores "enloquecen" por Spyro, comprando más de cinco millones de copias de este título. El éxito del juego hizo que las secuelas fuesen inevitables. *Spyro 2: Ripto's Rage!* (1999) introdujo a Ripto, uno de los grandes villanos de la saga, además de cambiar la ambientación "dragonil" por un mundo habitado por animales antropomórficos. Esta secuela fue también superventas (3,5 millones de copias), que rozarían los cuatro millones con el siguiente juego, *El Año del Dragón*. El cierre de la trilogía original de *Spyro* llegó con mejores gráficos, 30 mundos distintos y nuevos personajes jugables. Insomniac lo dio todo con esta entrega, que supuso su despedida de la serie por todo lo alto.



Sus otras aventuras en Skylanders

Spyro y Cynder aparecen en *Skylanders*, la saga de Activision. Ambos han contado con sus propias figuras que, al ser colocadas sobre el Portal de Poder, aparecían como personajes jugables. Pero *Skylanders* no forma parte de la saga del dragón, y tanto Spyro como Cynder tienen un diseño diferente al original.

***Spyro the Dragon* no fue sólo el primer gran plataformas totalmente 3D de PSone, sino que también supuso un hito tecnológico y visual.**

Las mascotas de PlayStation

Tantos años de trayectoria permitieron que PSone tuviese no una mascota, ¡sino varias! Desde monos traviesos hasta conejos-robot o perros que rapean: la consola de Sony ha contado con una serie de personajes que, al igual que *Spyro*, han formado parte de la vida de millones de jugadores.



CRASH BANDICOOT
El bandicut es un marsupial australiano y la mascota "oficiosa" de Sony. Su creadores son Naughty Dog, los mismos de la saga *Uncharted*.



PARAPPA THE RAPPER
Sólo los japoneses NanaOn-Sha podían crear un perro rapero de papel, y hacer que sus juegos de ritmo fuesen grandes clásicos de PSone.



ROBBIT (JUMPING FLASH!)
Este conejo robótico es el protagonista de uno de los clásicos más peculiares de PSone: un juego de plataformas 3D en primera persona. ¡Casi nada!







Tras protagonizar los grandes plataformas de PSone, y vivir aventuras épicas en PS2, el dragón Spyro regresa en plena forma gracias a un espectacular remake.



El estudio pensaba que el personaje ya no podía dar más de sí, y prefería poner sus miras en nuevos proyectos. A partir de ese momento el dragón comienza una etapa en las portátiles de Nintendo, de la mano de Digital Eclipse. *Season of Ice* (2001), *Season of Flame* (2002) y *Spyro Adventure* (2003) fueron tres notables juegos de plataformas para Game Boy Advance. También en GBA disfrutamos de *Spyro: Fusion*, en el que intercambia escenario con la otra gran mascota de Sony, *Crash Bandicoot*. La última aventura portátil sería *Shadow Legacy* (2005), para Nintendo DS, y que es el juego más "rolero" de todos los del dragón púrpura.



Spyro, La Película

Allá por 2007, Universal anunció la creación de la primera "peli" del personaje. *The Legend of Spyro 3D* tendría un argumento similar a la trilogía de La Leyenda de Spyro, incluyendo a personajes como Cynder o Sparx. La llegada de Spyro a *Skylanders* provocaría la cancelación de este proyecto de animación.

La franquicia de Spyro era demasiado "apetitosa" como para no trasladarla a PS2. Por desgracia, el estreno del dragón en esta consola no pudo ser más desafortunado. Los estudios Check Six y Equinoxe crearon *Spyro: Enter the Dragonfly* (2002), con nuestro héroe enfrentándose de nuevo a Ripto.

Las prisas de Universal Interactive provocaron que el juego saliese a la calle repleto de fallos, con un "framerate" lamentable y mucho menos contenido del previsto. En 2004 Eurocom nos quitó el mal sabor de boca con *Spyro: A Hero's Tail*, que añadía a la fórmula clásica cuatro nuevos personajes jugables. Estaba claro: Spyro debía renovarse para "enganchar" a una nueva generación. La trilogía de *La Leyenda de Spyro* convirtió al dragón en un héroe épico: sólo él será capaz de derrotar a Malefor y salvar el mundo. Un destino similar al de cierto hobbit, y así Spyro tuvo la voz de Elijah Wood de *El Señor de los Anillos*. La trilogía se abrió con *Un Nuevo Comienzo* (2006), que potenciaba la acción y los combates. *La Noche Eterna* (2007) quiso dar más peso a los puzles y la exploración, así como a los nuevos poderes de Spyro. La trilogía se cierra en 2008 con *La Fuerza del Dragón*, la entrega más ambiciosa de todas: vuelo libre, juego cooperativo, escenarios enormes, elementos de RPG... Un gran juego en una trilogía a reivindicar, pero que no tuvo todo el éxito que merecía. Hemos tenido que esperar 10 años para disfrutar de nuevo con Spyro, gracias a *Reignited Trilogy*, pero nunca dejamos de echarle de menos. Y quién sabe: puede que pronto vuelva a alzar el vuelo en nuevas aventuras...



APE ESCAPE

Con tantos juegos en su saga, nos es imposible quedarnos con uno solo de estos monetes. Ojito con ellos: son tan listos como escurridizos.



CROC

¿Quién recuerda este genial plataformas? Su protagonista era el cocodrilo Croc. ¿Que se parece a Yoshi? Ejem, no sabemos de quién habláis...



TOMBI

También conocido como *Tomba* en Japón. Este pequeño cavernícola tiene un enemigo jurado: los cerdos, que le han robado su preciado brazalete.



GEX

Puede que este lagarto os parezca poca cosa, pero ahí donde le veis vendió más de 15 millones de copias con sus tres juegos para PSone.

Cronología de la saga

Tras alcanzar el éxito en PSone con su trilogía original, *Spyro* pasó a ser un juego multiplataforma. Recorremos la trayectoria de su vuelo en las consolas.



10-1998 • PSONE

Spyro the Dragon

El estreno del dragón violeta fue un éxito entre crítica y jugadores, alcanzando la friolera de cinco millones de copias. Gracias a Insomniac, PSone por fin tenía un gran plataformas completamente 3D.



11-1999 • PSONE

Spyro 2: En Busca de los Talismanes

Nuevos enemigos, más habilidades y diversión imbatible, con 3,5 millones de copias vendidas. ¡Ah! También nos introdujo a Ripto, uno de los grandes villanos de la saga.



11-2000 • PSONE

Spyro: El Año del Dragón

Con mejores gráficos, más minijuegos y siete personajes jugables, fue el broche de oro de la trilogía original, además de la despedida de Insomniac, quienes cedieron los derechos.



11-2001 • GBA

Spyro: Season of Ice

Digital Eclipse se encargó de la primera entrega portátil de Spyro (y primera sin Insomniac), con esta aventura para Game Boy Advance. Lejos de ser un juego "menor" en la saga, *Season of Ice* vendió más de dos millones de copias.



10-2002 • GBA

Spyro 2: Season of Flame

En esta nueva entrega Spyro consigue nuevos poderes, tras perder su aliento de fuego intentando liberar a las libélulas. Digital Eclipse firmó una secuela superior al juego precedente.



11-2002 • PS2

Spyro: Enter the Dragonfly

El estreno de Spyro en PS2 no pudo ser peor, por culpa de las prisas a la hora de su lanzamiento. *Enter the Dragonfly* fue un juego muy pobre, con incontables "glitches" y un control desastroso.



11-2003 • GBA

Spyro Adventure

El estudio Digital Eclipse dijo adiós al dragón violeta con este título. *Spyro Adventure* es un juego bastante más "rolero" que las entregas previas para GBA, pero pese a ello no tuvo mucha repercusión entre la prensa o los jugadores.



06-2004 • GBA

Spyro Fusion

Crash Bandicoot y Spyro intercambian "mundos" en sendos cartuchos para Game Boy Advance, siendo en ambos casos juegos de plataformas con scroll lateral. Pese a ser entretenido, el juego del dragón fue el más "flojete" de los dos.



11-2004 • PS2

Spyro: A Hero's Tail

Spyro se enfrenta al malvado Red, con la ayuda de Sparx, Hunter, el Sargento Bird y el topo Blink, todos ellos personajes jugables. Un buen título del estudio Eurocom, divertido y claramente superior a *Enter the Dragonfly.*



11-2005 • NINTENDO DS

Spyro: Shadow Legacy

Esta secuela portátil de *A Hero's Tail* pone fin a la saga original de Spyro. Un juego con toques de RPG (por ejemplo acumular experiencia para conseguir nuevas habilidades) y un buen uso de las funciones táctiles de DS. Pasó sin pena ni gloria.



10-2006 • PS2

La Leyenda de Spyro: Un Nuevo Comienzo

Esta entrega supuso un "reinicio" de la saga en PS2. Con un tono ligeramente más adulto, *Un nuevo comienzo* dio más peso a la acción y los combates. Un cambio necesario, y que fue bien recibido por la crítica y fans del dragón.



11-2007 • PS2

La Leyenda de Spyro: La Noche Eterna

Continuación directa de *Un Nuevo Comienzo* y la lucha del dragón contra Malefor. Una secuela superior, con nuevos personajes, más poderes para Spyro y sobre todo mucho más protagonismo de los puzles y la exploración.



11-2008 • PS2

La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Fragón

Con doble protagonismo de Spyro y Cynder (ambos personajes jugables), *La Fuerza del Dragón* fue el broche de oro para esta trilogía. Un magnífico juego que nos permitía, por primera vez, volar con total libertad en los escenarios más grandes de la saga.



11-2018 • PS4

Spyro: Reignited Trilogy

Tras el éxito cosechado por *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, el estudio Toys for Bob "resucita" otro triplete clásico de PSone. *Spyro: Reignited Trilogy* es la versión remasterizada de la trilogía original: *Spyro the Dragon, Spyro 2: En Busca de los Talismanes* y *El Año del Dragón.* El recopilatorio utiliza el motor Unreal Engine 4, con espectaculares resultados que son dignos de una "peli" de animación.





Género:
PLATAFORMAS
Desarrollador:
INSOMNIAC GAMES
Editor:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Disponible en PlayStation Store:
SÍ (PS3,PSP)
Precio:
4,99 €



1



340 MB



CASTELLANO



CASTELLANO











LA MAYOR AVENTURA DE **SPYRO Y SUS AMIGOS**

Spyro: El Año del Dragón

Insomniac se despidió de la saga por todo lo alto, creando el capítulo más espectacular y variado en la trilogía original de este dragoncito.

Nunca te puedes tomar un respiro si eres un héroe. Justo cuando Spyro disfrutaba de la celebración del Año del Dragón, los Rhynocs irrumpen para fastidiarlo todo. Con ellos se llevan todos los huevos, para esparcirlos por 37 mundos diferentes. Obviamente, le toca a nuestro dragón favorito abrirse paso por todos esos escenarios, recuperar los huevos y decirle cuatro cosas a la malvada Hechicera responsable de todo.

Tras arrasar en ventas con las dos primeras entregas de *Spyro*, los chicos de Insomniac decidieron que querían probar cosas nuevas. Pero antes, firmarían la entrega más espectacular de la saga hasta entonces. *El Año del Dragón* sube el listón en cuanto a contenido: hay 37 mundos diferentes y 150 huevos de dragón a recuperar. Algunos son más fáciles de encontrar que otros, pero para desbloquear nuevos mundos basta con completar cinco de ellos, derrotar a un jefe y conseguir una cantidad asequible de huevos. Es un enfoque que hace accesible el juego a todas las edades, tanto a quienes sólo quieren pasarlo bien como para los jugadores más completistas. Spyro cuenta con sus habilidades más conocidas, como planear, nadar o embestir; pero lo mejor del juego es que ya no está solo. *El Año del Dragón* introduce nuevos personajes jugables, cada uno con un mundo para ellos solitos. Son Sheila la canguro, el pingüino Sargento Byrd, el guepardo Hunter, Bentley el yeti, el mono Agente 9 y Sparx, la fiel compañera de Spyro. Todos ellos tienen sus propias habilidades, aportando más diversión a un juego de por sí variado. Añadimos al conjunto una gran cantidad de minijuegos, y el resultado es la entrega más completa y entretenida de toda la trilogía. ¡Pero eso no es todo! Insomniac podría haber ido "a lo fácil" y limitarse a reciclar el apartado visual de los dos juegos anteriores. Pero en vez de eso, el estudio subió el listón gráfico y además hizo que los niveles fuesen mucho más grandes. Un gran esfuerzo tanto técnico como creativo, para culminar un gran juego como agradecimiento de Insomniac a todos los fans de Spyro.



» UN **DRAGONCITO** DE LO MÁS ATAREADO

Como broche de oro a la trilogía de PSOne, *El Año del Dragón* es el juego más ambicioso de todos. Además de incluir nuevos personajes jugables, cada nivel está repleto de desafíos, minijuegos y coleccionables para Spyro.



① **COLECCIONABLES.** Además de los huevos de dragón, por todos los niveles encontramos gemas para que Ricachón active puentes y otras mejoras.



② **ALIADOS.** El incomparable Agente 9 es uno de los compañeros de Spyro. Cada uno de estos personajes tiene sus propios niveles jugables.



③ **MINIJUEGOS.** Skateboarding, boxeo, carreras, disparos, rompecabezas... *El Año del Dragón* es la entrega con más retos de toda la trilogía original.

PlayManía

DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Gemma Ballesteros,
Juan Lara, Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999

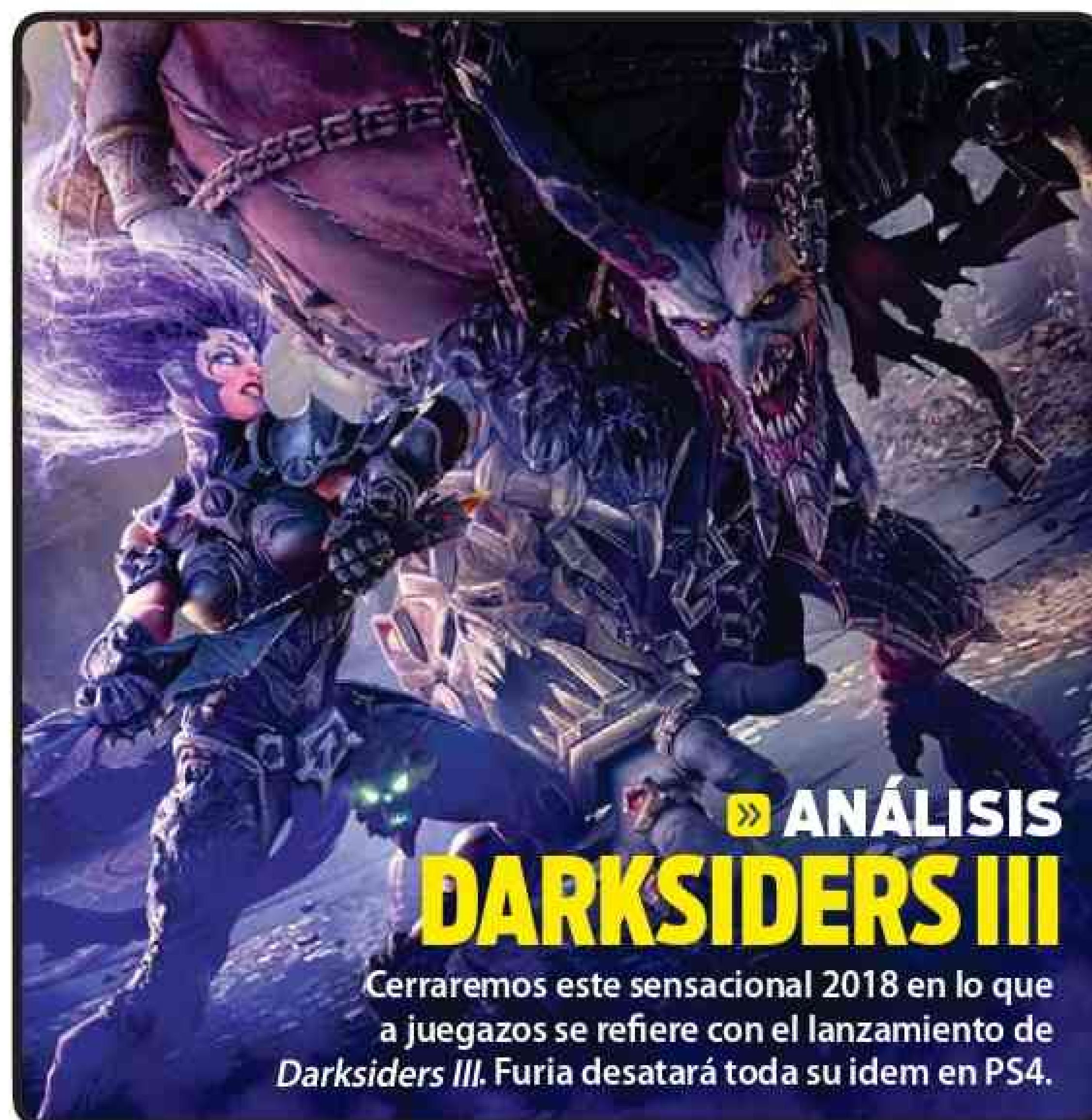


Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



» AVANCE
RESIDENT EVIL 2

Por fin le hincaremos el diente a uno de los "remakes" más deseados por nosotros. ¡Esperemos que los zombis no nos hinquen el diente a nosotros mientras lo probamos y entrevistamos a sus responsables! Estamos deseando volver a Raccoon City.



» ANÁLISIS
DARKSIDERS III

Cerraremos este sensacional 2018 en lo que a juegazos se refiere con el lanzamiento de *Darksiders III*. Furia desatará toda su idem en PS4.



» REPORTAJE
GRAN BAZAR NAVIDEÑO

¡La Navidad casi se nos echa encima! Como es habitual por estas fechas, os ofreceremos nuestro típico bazar navideño con multitud de ideas para acertar en vuestras compras navideñas. Habrá juegos, periféricos, merchandising...



» COMPARATIVA
LAS NUEVAS AVENTURAS DE MUNDO ABIERTO

Just Cause 4, Red Dead Redemption II, AC Odyssey... Recientemente hemos recibido no pocas aventuras de "mundo abierto" que han puesto su granito de arena para redefinir el género. Las pondremos frente a frente.

Nota: Los contenidos anunciados en esta página

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

Play manía



ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II

Paso a paso • Animales legendarios • Secretos • Trofeos

CONTROLES

Stick Izquierdo + ✖ (mantener): Correr
Stick Izquierdo + ✖ (varias veces): Esprintar
Stick Izquierdo + ■: Trepar
Stick Derecho: Mover la cámara
L3: Agacharse
L1: Desenfundar/ Enfundar arma
L1 presionado: Dial de armas
L2: Mirar a un personaje
L2 + R2: Apuntar y Disparar
Cruceta Izquierda al apuntar: Cambiar de hombro
Cruceta arriba al apuntar: Disparo de aviso
R2: Disparar sin apuntar
R3: Dead Eye
R1: Ponerse a cubierto
●: Recargar
▲: Inspeccionar/ Montar a caballo
●: Combate cuerpo a cuerpo/Matar con sigilo
▲: Agarrar durante cuerpo a cuerpo
■: Bloquear golpes cuerpo a cuerpo
L2 + ■: Saltar hacia un lado
L3 + R3: Eagle Eye
Cruceta Derecha (presionado): Ver zurrón
Cruceta Izquierda (presionado): Ver diario
Cruceta Arriba: Silbar
Cruceta Abajo: Honor y objetivo actual
TouchPad: Cambiar la cámara

CONSEJOS BÁSICOS

SOBREVIVIR EN EL OESTE

***Red Dead Redemption 2* te da total libertad para vivir esta aventura como tú prefieras.** Aun así, te vendrá bien conocer estas claves esenciales:

SUBIR DE NIVEL: el sistema de progresión se basa en los puntos de Experiencia (o EXP). Hay ocho niveles para tu personaje, y cada uno requiere una cantidad creciente de puntos. Los puntos se reparten entre Salud, Resistencia y Dead Eye. Estos tres atributos se pueden mejorar realizando Desafíos o bebiendo Tónicos Especiales.

NÚCLEOS: los iconos de Salud, Resistencia y Dead Eye están formados por un símbolo (el núcleo) rodeado por un círculo. Las distintas acciones consumen ese círculo y, cuando éste se agota, pasa a consumirse el núcleo. Preservarlo es prioritario: descansa, come a menudo y usa los tónicos.

CAMPAMENTO: cuando te encuentres en la naturaleza puedes montar tu propio campamento. Mantén pulsado Triángulo o bien selecciona el campamento en el dial de objetos. Además de un merecido descanso, en tu campamento puedes cocinar las presas de caza, comer, tomar café, descansar y crear objetos, tales como varios tipos de munición.

HONOR: si pulsas Abajo en la cruceta, verás una barra horizontal que indica tu nivel de Honor. El Honor cambia en función de tus actos: las buenas acciones suben el nivel, mientras que si te portas mal, el Honor desciende. Cada vez que alcances un nivel de Honor, obtendrás recompensas como puntos de experiencia (o reducción de los mismos si eres "malo"), descuentos o nuevo equipamiento.

ATRACOS Y ROBOS: puedes asaltar tiendas, bancos, diligencias, trenes, ¡de todo! Cubre tu rostro y amenaza a los responsables del establecimiento; pero eso sí: te expones a que contraataquen o pidan ayuda.

TESTIGOS: si cometes actos deshonrosos y un civil te ve, lo más probable es que te denuncie ❶. Esto da lugar a una orden de Busca y Captura sobre tu cabeza. Los testigos aparecen con un icono de ojo rojo en el minimapa. Dales alcance y convénceles para que no digan nada, ya sea de forma educada, con violencia o directamente eliminándolos.

DESAPERCIBIDO: cuando tengas una orden de Busca y Captura, puedes hacer que sea más difícil reconocerte. Prueba a cambiarte de ropa, peinado,







afeitarte o dejarte barba y, en última instancia, cubrir tu rostro con un pañuelo.

SE BUSCA: puedes pagar la recompensa por tu cabeza para anular la orden de Se Busca. Pero si prefieres ahorra o, en el caso de que los agentes te encuentren, huye de la zona marcada en rojo. Plantar cara a la ley puede ser funesto, ya que son cada vez más numerosos. Además, acabar con agentes eleva el precio por tu cabeza. Por cierto: los cazarrecompensas también van a darte caza.

ZURRÓN: tu zurrón es donde llevas todos los objetos y provisiones. En el campamento de la banda puedes darle materiales a Pearson para crear zurrones más espaciosos. Además, los tramperos y peristas pueden fabricarte talismanes con los materiales necesarios. Estos objetos se añaden al zurrón y proporcionan ventajas especiales a tu equipamiento.

COMPLEMENTOS: puedes ampliar la capacidad de tus armas adquiriendo bandoleras, cartucheras o fundas más grandes. Los complementos están a la venta en las armerías y en las tiendas de los tramperos.

PERISTAS: son comerciantes al margen de la ley, y compran cualquiera de tus objetos robados sin hacer preguntas ❷. También puedes venderles caballos y diligencias, e incluso proporcionan "recetas" especiales para fabricar objetos.

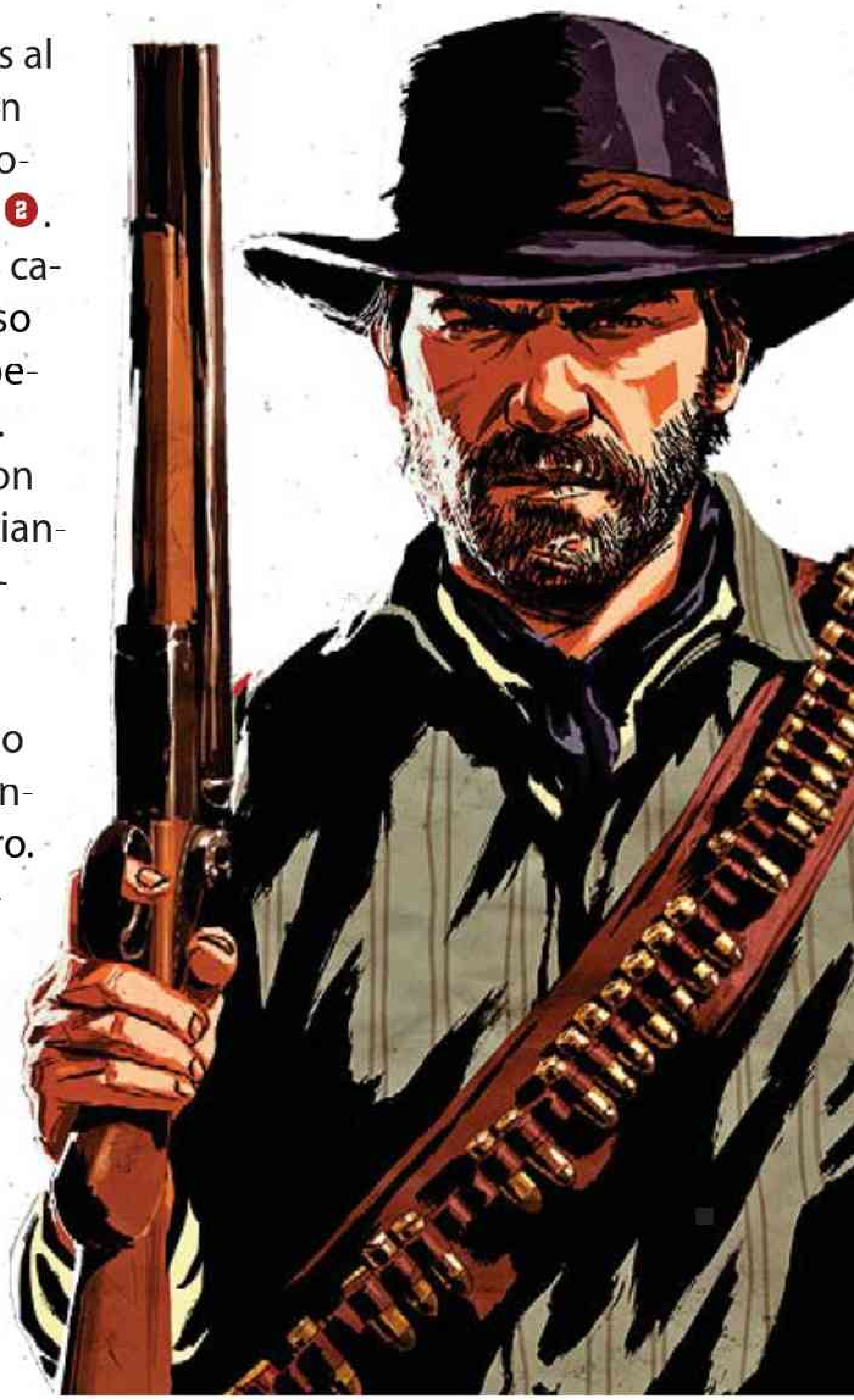
TRAMPERO: los tramperos son un tipo especial de comerciante. Sólo ellos pueden trabajar las pieles y partes de Animales Legendarios, para crear con ellos atuendos únicos. En el juego hay cuatro tramperos: los encontrarás en el **mercado de Saint Denis** (o acampando en los alrededores), en la **esquina noroeste de West Elizabeth**, en los **bosques de Roanoke Ridge** y en **Tall Trees,** al oeste de Blackwater.

CAZA Y PESCA

ALERTA: los animales pueden detectarte a larga distancia. Lo más aconsejable es acercarte en sigilo y agachado. Cuando estés más acostumbrado, podrás cazar a caballo e incluso usar el Dead Eye para que ninguna presa se te escape.

EAGLE EYE: Activa el Eagle Eye pulsando **L3 + R3** y podrás ver el rastro de tu presa. Síguelo para dar con ella ❸ o encontrar pistas sobre su paradero. Si pulsas **R1** seguirás el rastro de forma automática.

OLOR: ¿Te has fijado en ese "humo" que sale de ti al activar el Eagle Eye? Es tu olor, y puede alertar a los animales de tu presencia.









» Colócate de forma que el viento lleve tu "aroma" en la dirección contraria a la de tu presa.

ARMAS Y CAZA: examina un animal que tengas cerca, manteniendo pulsado **R1**. Podrás ver todos sus datos, incluyendo el arma más adecuada para darle caza. Si utilizas un arma incorrecta, el animal y su piel quedarán dañados, haciendo que sean mucho menos valiosos.

ARCO: el arco y las flechas son idóneos para cazar sin causar graves daños al animal. Eso sí: procura siempre apuntar al cuello o la cabeza. También puedes comprar y crear flechas especiales, como las pequeñas para conseguir mejores pieles, o las flechas envenenadas para grandes animales.

ACCESORIOS: los cebos sirven para atraer a diversos tipos de animales. Simplemente, pon el cebo en el suelo y escóndete cerca a esperar. Los animales recién muertos también sirven como cebos. Asimismo, puedes además usar inhibidores de olor, para que los animales no puedan detectarte.

PESCA: equípate con tu caña portátil, ponle un cebo, apunta con **L2** y lanza el sedal con **R2**. Cuando pique el pez, tira de la caña hacia abajo y pulsa **R2** para recoger carrete ❹.

CEBOS DE PESCA: los peces más grandes sólo se pescan con cebos especiales, a la venta en tiendas. También puedes conseguir señuelos artificiales, otros de varios usos y señuelos para río, lago y pantano.

OBJETOS Y ROPA

PROVISIONES: puedes consumir alimentos, tanto cocinados por ti como envasados. Con ellos repones los núcleos de los atributos en distintas cantidades. ¡Experimenta en la hoguera combinando ingredientes!

INGREDIENTES Y MATERIALES: los ingredientes son la carne y las plantas que puedes cocinar en tu hoguera. Las pieles y restos de animales sirven como materiales para crear objetos.

CREACIÓN: puedes crear tónicos, diversos tipos de munición y otros objetos en la hoguera de tu campamento, siempre que tengas los elementos necesarios. Los peristas y otros comerciantes también fabrican objetos, si les proporcionas los materiales precisos.

ROPA: tu vestimenta no sólo tiene una función estética. Abrigarte bien en el frío o ir "fresquito" con el calor te permite conservar mejor los núcleos de los atributos. Ciertas misiones del juego requieren que uses un atuendo concreto. Y por supuesto, puedes ser coqueto con el amplio vestuario que venden las tiendas ❺.

CABALLOS

Son el principal medio de transporte en el juego. Tu caballo es casi parte de ti, ya que estableces un fuerte vínculo con él. A media que avances, el caballo sube de nivel, mejorando su resistencia y velocidad. También puedes adquirir caballos de lujo, o incluso domar a los caballos salvajes.

DOMA: gánate con afecto confianza de un potro salvaje ❻.

Acércate poco a poco y háblale para tranquilizarle. Acaríciale. Cuando deje que le ensilles, dómalo con el stick izquierdo.
ATRIBUTOS: cada caballo tiene distintos niveles de Resistencia, Salud, Velocidad y Aceleración, con valores que se pueden mejorar con equipamiento o aumentando el vínculo.
VÍNCULO: hay cuatro niveles de vínculo, que además de mejorar los atributos del caballo, te permiten hacer diversos trucos con él. Para mejorar el vínculo debes calmarle cuando esté nervioso, darle de comer, mantenerlo limpio y en general montarlo y guiarlo.
CATEGORÍA: los caballos se reparten en siete categorías 7: **Monta** (atributos bajos), **Tiro** (grandes y más lentos), **Carreras** (veloces pero con menos salud), **Guerra** (menos velocidad y mayor resistencia), **Trabajo** (alta resistencia), **Versátil** (altos atributos, raros de ver y caros) y **Superior** (sus atributos son excepcionales, pero son muy raros y caros).
CUIDADOS GENERALES: además de la limpieza y la alimentación, evita someter a tu caballo a situaciones estresantes o cabalgar por zonas peligrosas, como barrancos o colinas o sitios con depredadores peligrosos. Siempre que bajes del caballo, evita que te lo roben atando sus bridas (manteniendo pulsado **Triángulo**).

ARMAS

EQUIPO: no puedes llevar todas las armas que desees, sino cargar con una cantidad limitada en función de tus accesorios. Por ejemplo, para empuñar dos revólveres a la vez necesitas una pistolera doble. Para equiparte con un arma, mantén pulsado **L1** para abrir el dial, selecciónala con el **Stick Derecho** y suelta **L1**.
MUNICIÓN: cada arma admite varios tipos de munición. Para cambiarla, abre el dial y, con el arma seleccionada, pulsa **Derecha** o **Izquierda** en la **Cruceta**. Recoges armas de los cadáveres, pero también puedes comprarla e incluso fabricarla con los elementos necesarios.
ACCESORIOS: con los materiales adecuados y el dinero suficiente, el armero puede incorporar una serie de elementos a tus armas, que ralentizan su degradación y mejoran su capacidad de munición.
ESTADO: el paso del tiempo y el uso frecuente hacen que las armas se deterioren. Para mantenerlas en buen estado necesitas aceite para arma y "darle un repaso": selecciónala en el dial y pulsar **R3** 8.
FAMILIARIDAD: cuanto más uses un modelo de arma, mayor será tu habilidad con ella. Por ejemplo, la cargarás más rápido y será más precisa.
ARMERÍAS: en estas tiendas puedes comprar armas exclusivas (a grandes precios, eso sí), además de accesorios para personalizar tu arsenal 9.

TIPOS DE ARMAS

- ★**PISTOLAS:** compactas y con un cargador bastante amplio, pero de escasa potencia.
- ★**REVÓLVERES:** más precisas y dañinas que las pistolas, aunque de recarga lenta.
- ★**ARMAS DE REPETICIÓN:** son rifles rápidos y de gran capacidad, si bien no causan gran daño.

»













» ★**FUSILES:** están pensados para blancos de larga distancia.
★**ESCOPETAS:** armas pesadas, de poco cargador pero perfectas para disparos a bocajarro.
★**ARCOS Y FLECHAS:** para la caza o ataques sigilosos. Puedes crear distintos tipos de flechas.
★**ARROJADIZAS:** armas como los cuchillos arrojadizos ⑩ y los tomahawk son perfectos para acabar con tus blancos de forma silenciosa. Pero si lo que buscas es "liquidar" de un golpe a grandes grupos, lánzales dinamita o cócteles molotov.
★**CUERPO A CUERPO:** cuchillos, hachuelas y tus fieles puños.
★**LAZO:** no es un arma como tal, pero te sirve para inmovilizar a los enemigos que huyen. Se maneja igual que las armas: apunta con **L2** y lánzalo con **R2** para atrapar a tu presa.

DEAD EYE

★**Al presionar R3 activas esta habilidad,** que permite ralentizar el tiempo mientras apuntas ⑪. En los primeros niveles de Dead Eye, puedes mover la retícula para marcar varios objetivos (o varias partes de un mismo blanco). Presiona **R2** y realizarás esos disparos de forma automática y certera.

★**Al subir de nivel tu Dead Eye,** podrás marcar los objetivos que quieras pulsando **R1**, o si lo prefieres, apuntar a los blancos de manera manual.

★**El indicador de Dead Eye** está junto a los de Salud y Resistencia. El Dead Eye se vacía con el uso. Se regenera poco a poco con el tiempo o al matar enemigos. El tabaco de mascar hace que se agote más despacio. También tienes alimentos y tónicos que regeneran el Dead Eye en diversas cantidades.

★**El Dead Eye sube de nivel de manera automática,** al ganar Experiencia con acciones como la caza, la creación de objetos o encontrar coleccionables.

DESAFÍOS

El juego te propone 90 desafíos distintos. Son retos relacionados con las actividades del juego, y puedes completarlos a la vez que haces misiones. Pulsa **Izquierda** en la **Cruceta** para ver qué desafíos tienes activos y el progreso en cada uno. Los desafíos son progresivos, por lo que al completar uno se desbloquea el siguiente de esa misma categoría. Cada desafío que completas te proporciona una recompensa, Experiencia o desbloquea nuevo equipamiento en la tienda del trampero. Si consigues completar los 90 desafíos, podrás adquirir el atuendo **Leyenda del Este**, que mejora en un 10% todos tus atributos.
★**BANDIDO:** robos y atracos.
★**EXPLORADOR:** caza de tesoros.
★**TAHÚR:** juegos de mesa ⑫.
★**HERBOLARIO:** recoger hierbas y crear objetos en la hoguera.
★**MAESTRO CAZADOR:** cazar animales y despellejarlos.
★**EQUITACIÓN:** hazañas realizadas gracias a tu caballo.
★**TIRADOR:** hazañas al disparar.
★**SUPERVIVIENTE:** pesca y creación de objetos en la hoguera.
★**EXPERTO EN ARMAS:** todas las hazañas realizadas con el cuchillo y las armas arrojadizas.

PASO A PASO
CAPÍTULO 1: COLTER

1. FORAJIDOS DEL OESTE

Requisitos medalla de oro:
- Sal ileso del tiroteo.
- Saquea 6 objetos o más del rancho Adler.
- Consigue como mínimo un 80% de precisión.

Las primeras misiones sirven para que te familiarices con los controles y las mecánicas del juego. Por el momento, sigue a Dutch a caballo y charla con él. Poco después te ordena que te adelantes para alcanzar a Micah, con quien puedes conversar durante el resto del trayecto. Cuando llegues a la hacienda, baja y ata el caballo. Escóndete en el cobertizo y ponte a cubierto. No dispares antes de tiempo o harás que Dutch se enfade. Acaba con el resto de enemigos ❶, sin pasar por alto el que está en las letrinas. Con todo despejado, entra en la casa y saquea tanto como puedas. Ahora, ve al granero. Había un forajido renegado: dale una paliza y decide si dejarle ir o matarle allí mismo. A continuación tranquiliza al caballo acariciándolo y llévalo hasta un poste. Por último, entra de nuevo en la casa.



2. ENTRA, PERSEGUIDO POR UN RECUERDO

Requisitos medalla de oro:
- Consigue como mínimo un 80% de precisión.
- Mata a todos los lobos sin sufrir ningún daño.

Abigail, la esposa del atolondrado John Marston, te pide que vayas a buscarle. Sigue a Javier y toma nota mental de sus consejos sobre caballos. Cuando desmontes, coge la escopeta de las alforjas y avanza, agachándote y luego escalando. ¡Ten cuidado de no caer al vacío! Una vez encuentres al maltrecho John, deshazte a tiro limpio de la manada de lobos. Monta a caballo y, para facilitar las cosas, abre el menú de armas y selecciona la recortada. Con ella te será más sencillo apuntar y liquidar al resto de lobos que os atacan en el trayecto de vuelta ❷.



3. LA CONSECUENCIA DEL GÉNESIS

Requisitos medalla de oro:
- Mata a los ciervos con flechas.
- No asustes a los ciervos.
- Mata al segundo ciervo de un solo tiro con el arco.

Tienes que buscar a Pearson, el cocinero. Con el arco equipado, ve con Charles a través de la nieve. Tras desmontar, agáchate con **L3** y avanza despacio para no asustar a los ciervos. Para rastrearlos, activa el Eagle Eye (**L3** + **R3**) y sigue sus huellas. Fíjate en el olor que emites y evita que el viento se lo transmita a los ciervos. El primer ciervo ❸ está junto al río. Quédate en la zona elevada y dispárale a la cabeza. Al otro lado del río está el segundo ciervo. Ve por la izquierda y »



» repite el proceso de caza. Coge esta segunda presa y presiona **Arriba** en la cruceta para llamar a tu caballo con un silbido. Carga el ciervo en la grupa y regresa al campamento. Ten cuidado al volver, ya que un oso está rondando por la zona. Tranquiliza a tu caballo y prosigue. Ya en el campamento, pon el ciervo a los pies de Pearson y despelléjalo.

4. VIEJOS AMIGOS

Requisitos medalla de oro:
- Realiza 15 tiros a la cabeza.
- Atrapa y ata a Kieran en menos de 45 segundos.
- Completa la misión en menos de 15 minutos y 30 segundos.
- Mata a tres O'Driscoll con un solo Dead Eye.
- Completa la misión sin usar objetos de curación.

Fíjate en el minimapa para localizar el marcador "B". Entra en la cabaña y, tras la secuencia, sube a tu caballo y ve tras Dutch al galope. Al llegar a la zona elevada, escucha el plan de tu jefe. Ve detrás de él para espiar a los O'Driscoll y después regresa al caballo, de cuyas alforjas debes coger la carabina de repetición. Sigue a Dutch y ponte en posición. Cuando tengas opción, dispara al enemigo a la cabeza ❹ (y a otros 14 O'Driscoll si quieres obtener el oro). Saquea los cadáveres pero presta atención, pues llega una segunda oleada de enemigos desde el bosque. Es hora de usar el Dead Eye: consigue acertar "de una tacada" a tres O'Driscoll en la cabeza. Una vez hayan muerto todos, saquea tantos cuerpos como puedas antes de volver con Dutch. Tu líder te ordena ir a la casa contigua: busca todos los objetos que puedas antes de abrir la caja que dice "dynamite". En el camino de vuelta al campamento os cruzáis con otro O'Driscoll: Kieran. Persíguele y equípate con el lazo. Cuando esté a tiro, apunta el lazo con **L2** y atrápalo. Ata al enemigo y súbelo a la grupa de tu caballo. Ya puedes regresar al campamento.


4

5. ¿QUIÉN DIABLOS ES LEVITICUS CORNWALL?

Requisitos medalla de oro:
- Salva a Lenny en el tren.
- Completa el tiroteo en 1:30 minutos o menos.
- Sal ileso del tiroteo.
- Efectúa al menos 10 disparos a la cabeza.
- No uses objetos curativos.

Dutch ha decidido que la banda necesita fondos con urgencia. Sigue a tu líder y escucha su plan de asalto al tren: tu cometido será asaltar el vagón de cola, junto a Micah. Al llegar al acantilado, baja hasta las vías para reunirte con Bill. Habla con él para echarle una mano con la dinamita, llevando el carrete de cable hasta el detonador que hay a pocos metros. Después, vuelve con el grupo para esperar al tren. Ponte la bandana para cubrir tu rostro. Ups, parece que "alguien" ha metido la pata... Corre tras tus compañeros y salta sobre el tren ❺ antes de que se marche. Salva a Lenny de caerse y avanza acabando con los guardias del tren a tu paso. Una vez en la locomotora, detén el tren. En el siguiente tiroteo, cúbrete tras las rocas para acabar con los enemigos. Avanza a tiro limpio hasta la cola del tren, donde debes colocar dinamita para entrar en el vagón. Dentro, "rapiña" todo lo que veas, incluyendo el contenido de la


5

caja fuerte. Por último, decide si ejecutas a los guardias, o bien si los devuelves al tren y lo pones de nuevo en marcha (es mejor esta opción, claro). Vuelve al campamento.

6. HACIA EL ESTE

Requisitos medalla de oro:
- ★Recoge a Javier.
- ★Completa la misión en 6:30 minutos o menos.

Ha llegado el momento de buscar otro asentamiento. El trayecto es en carromato, y al poco de empezar perderás una rueda. Baja y sigue las indicaciones en pantalla para colocarla de nuevo ❻. Tras hacerlo, vuelve al carromato y escucha la historia de Hosea. Frena para recoger a Javier y sigue llevando el carro hasta concluir.


6

CAPÍTULO 2: MIRADOR DE LA HERRADURA

1. SOCIEDAD EDUCADA, ESTILO VALENTINE

Requisitos medalla de oro:
- ★Devuélvele a su dueño el caballo que se escapa del carro.
- ★Encuentra a Karen en menos de 45 segundos.

Tras instalarte en el nuevo campamento, busca el marcador "U" y habla con Uncle. Vais a visitar Valentine, y las chicas se animan a acompañaros en la carreta. Disfruta de las picantes canciones de tus amigas. Algo más adelante verás a un hombre con problemas: baja y échale una mano. Sube la loma y sigue las indicaciones para tranquilizar al caballo desbocado. Luego, devuélveselo a su dueño y regresa a la diligencia, para retomar tu camino a Valentine. Aparca en el punto indicado en el mapa y ve con Uncle a la tienda de comestibles. Si lo deseas, echa un vistazo al catálogo o a los productos expuestos. Tras la siesta, acude en auxilio de Tilly: apunta con tu arma a su agresor para hacerle marchar ❼. Después es Karen la que se mete en problemas. Entra en el hotel e irrumpe en la habitación 2B, arriba. "Tranquiliza" al borracho con par de golpes y vuelve a la calle. Un transeúnte te reconoce de Blackwater: coge un caballo y persíguele. El "chivato" está en el filo del barranco: puedes dejar que caiga, o bien salvarle, subir tu nivel de Honor y, de paso, recibir una estupenda pluma estilográfica.


7

2. AMERICANOS DESCANSANDO

Requisitos medalla de oro:
- ★Salva a Javier en 15 segundos.
- ★Derrota a Tommy en 1:30 minutos o menos.

Para iniciar esta misión, ve a la taberna de Valentine, donde está el marcador de Javier. No tarda en llegar el borracho de turno y estalla una trifulca. ¡No podía faltar la clásica pelea de bar! Pulsa **Círculo** para repartir mamporros ❽ y mantén pulsado **Cuadrado** para cubrirte de los golpes. Con **Triángulo** puedes agarrar a tu rival. »

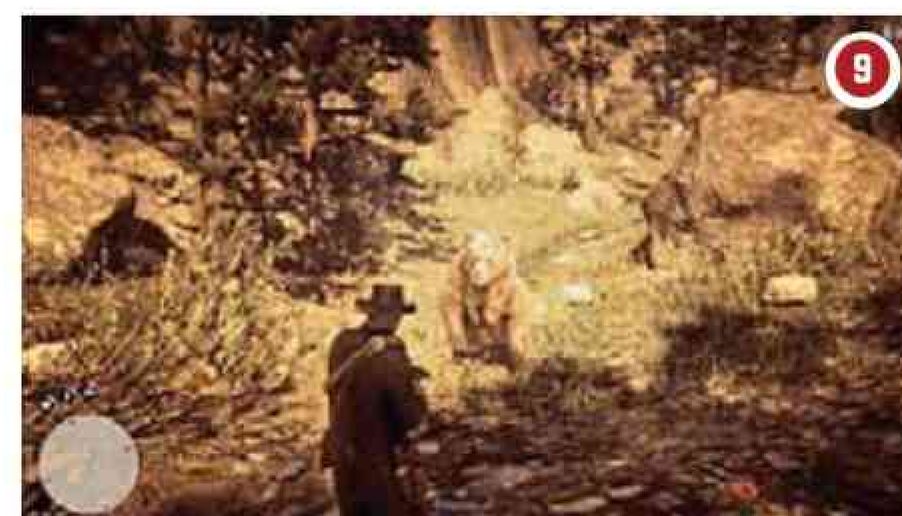

8

» Tras acabar con tus oponentes, ayuda a tus amigos. Cuando te atrape un enemigo, pulsa Círculo varias veces para liberarte de su presa. Después, ve hacia el grandullón, Tommy. La pelea continúa en el exterior, y este enemigo es mucho más duro que el resto. Tienes que derrotarle en minuto y medio si quieres cumplir el segundo requisito de la medalla de oro. Cuando consigas derribarle, golpéale sin cesar y la misión terminará al instante.

3. SALE, PERSEGUIDO POR UN ORGULLO HERIDO

Requisitos medalla de oro:
- Encuentra al oso en 1:30 minutos o menos.
- Dispara al oso un mínimo de 6 veces.
- Completa la misión en 12 minutos o menos.

Ve al campamento y busca el marcador de Hosea. ¡Toca ir de caza! Para empezar, vas a aprender a cambiar la silla del caballo, que es el modo de elegir una nueva montura. Galopa y lleva a tu ejemplar hasta el establo. Puedes venderlo y comprar otro, si bien por ahora deberás conformarte con la montura más barata. A lomos de él, sigue a Hosea hasta la zona de caza. Coge el arco y busca la zona amarilla del minimapa, para cazar un conejo. ¡Es fácil! Coge tu presa y vuelve con Hosea para montar un campamento, donde podrás cocinar el conejo. Tras "llenar el buche", duerme hasta que sea de día. Una vez en la orilla del lago, activa el Eagle Eye para ver el rastro del oso. Sigue sus huellas hasta perder el rastro. En esa misma zona, aprende a fabricar un cebo y colócalo en el punto indicado. Escóndete con Hosea, quien no parece muy conforme con el cebo y decide examinarlo. En ese momento aparece el oso: dispárale de inmediato para hacerle huir. Ahora, tienes dos opciones: volver con Hosea o perseguir al oso, tu primer Animal Legendario. Ten en cuenta que será una presa difícil, de modo que usa el Dead Eye y apúntale a la cabeza ❾. Su piel te servirá para crear una nueva vestimenta con el Trampero.


9

4. EL QUE ESTÉ LIBRE DE PECADO...

Requisitos medalla de oro:
- Gana dos manos de póker.
- Vuelve al campamento con el reverendo en 2:05 minutos.

Si abres el mapa, verás que hay un marcador de misión al suroeste de tu posición, en Flatneck Station. Dirígete allí y entra en la caseta. Swanson está demasiado "perjudicado" como para seguir jugando. Acepta la propuesta de sustituirle en la partida de póker y gana al menos de dos manos. Las reglas son sencillas y el propio juego te indica cómo ganar con las cartas que tienes ❿. Mientras, el reverendo se ha marchado. Búscale gritando su nombre, y no tardarás en verte envuelto en una pelea. Deshazte de tu rival, pero tus acciones despertarán la suspicacia de un testigo. Este "chivato" puede denunciarte si llega hasta las autoridades, de modo que persíguele y amenázale para que cierre el pico. ¿Y el reverendo Swanson? Pues nada menos que atrapado en las vías del tren. Corre hasta él y pulsa Arriba y X a toda pastilla, antes de que os alcance la locomotora. Coge a Swanson, súbelo a la grupa del caballo y vuelve con él al campamento.


10

5. UNA VISITA DE COMPROMISO

Requisitos medalla de oro:
- ★Ejecuta con sigilo a cuatro enemigos.
- ★Efectúa un mínimo de 12 disparos a la cabeza.
- ★Consigue un 80% o más de precisión.
- ★No puedes usar ningún objeto curativo.

En el campamento hay un marcador con una "K": es Kieran, el miembro de los O'Driscoll que atrapaste en el primer capítulo. Habla con él para activar la misión y sube a caballo con tus aliados. A partir de ahora puedes usar los cuchillos arrojadizos. Una vez en tu destino, coge también el arco y la carabina de repetición. Espera a que el enemigo que hace "pipí" termine de hablar, para liquidarlo lanzándole un cuchillo arrojadizo a la cabeza. Cuando llegue Bill, ordénale usar el cuchillo y matad con sigilo a los dos vigilantes ⓫. Acaba también en silencio con el O'Driscoll junto al tronco. El resto de guardias puedes liquidarlos con el arco o los cuchi-

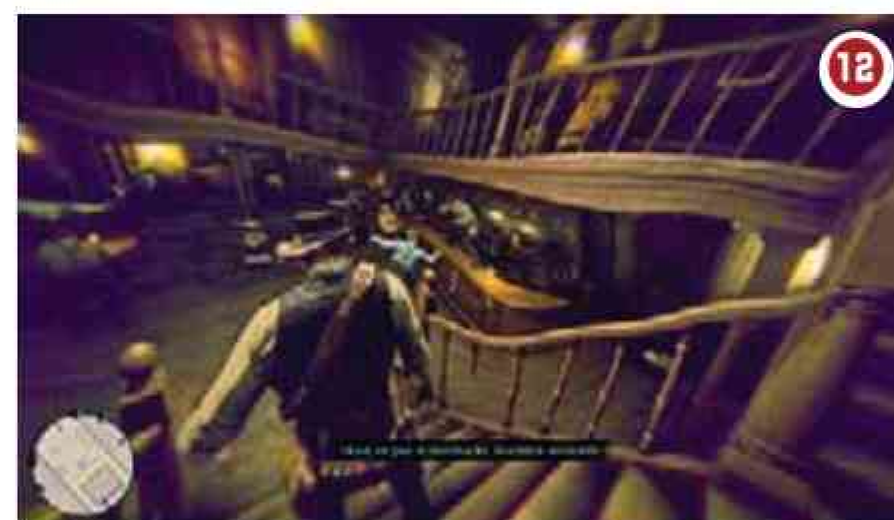


llos, pero es inevitable que antes o después os descubran. Busca una cobertura y dispara a la cabeza a tantos enemigos como puedas, por medio del Dead Eye. Tras terminar, registra los alrededores y entra en la cabaña para conseguir el dinero dentro de la chimenea. ¡No pases por alto la flamante escopeta que hay encima!

6. TIEMPOS DE SOSIEGO

Requisitos medalla de oro:
- ★Intenta hacer las paces con un viejo rival.
- ★Pilla a Lenny en plena faena
- ★No dejes que te arresten.

Prepárate para una de las misiones más divertidas del juego. Busca el marcador de Dutch y habla con él. Debes llevarte a Lenny a la taberna de Valentine. Una vez en el establecimiento, pega el codo a la barra y no pierdas los estribos con el borracho. Después, busca a Tommy, el gigantón de la pelea de la misión anterior (está sentado en una mesa). Habla con él para hacer las paces. A continuación, sube a la planta de arriba para encontrar a Lenny en la barandilla. Vuelve a buscarle en la barra, mientras la borrachera empeora todo por momentos ⓬. Entra de nuevo en el bar y llama a Lenny a gritos. Sube a entrar en la habitación 1A para una visión espantosa. De vuelta abajo, habla con los "falsos Lennys" has-



ta encontrar a tu amigo y disfrutar de un minijuego inusual. Ya en el exterior, los agentes quieren "meteros en vereda": huye por el callejón, evitando los barriles y saltando la valla para escapar de los agentes. En caso de ser atrapado, la misión terminará con vuestra salida del calabozo.

7. ¿BIENAVENTURADOS LOS MANSOS?

Requisitos medalla de oro:
- ★Mata al galope a todos los agentes en 55 segundos.
- ★Efectúa 15 tiros a la cabeza.
- ★No uses objetos curativos.
- ★Termina con un mínimo del 70% de precisión.

Viaja hasta las celdas de Strawberry ⓭, en el marcador.



»

» Ve por la izquierda del edificio y habla con el problemático Micah a través de los barrotes. A continuación, coge el gancho de la máquina junto a la ventana, y engánchalo en los barrotes. Como es lógico, al liberar a Micah aparece una legión de agentes. Para acabar con todos ellos debes ser paciente y buscar cobertura. Recarga el Dead Eye a menudo para facilitar las cosas (usa tónicos). En cuanto puedas, sube a caballo y escapa a toda pastilla, liquidando a los agentes que te persigan. Finalmente, sigue a Micah al campamento.

8. LOS PRIMEROS SERÁN LOS ÚLTIMOS

Requisitos medalla de oro:
- ★Mata en sigilo a los cazarrecompensas del río.
- ★Dispara a la cuerda para liberar a Sean (no uses el cuchillo).
- ★Haz 10 disparos a la cabeza.
- ★No uses objetos curativos.

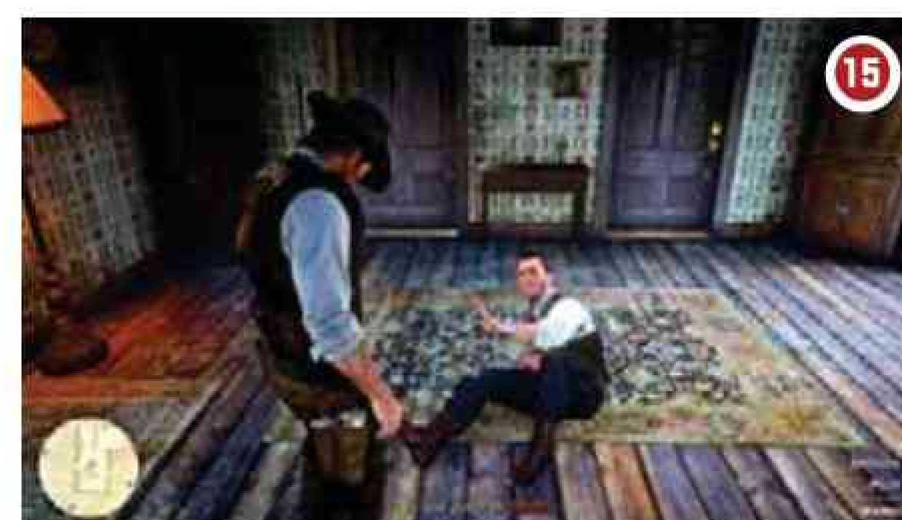
Busca el marcador de Javier Escuela al suroeste de Flatneck Station. Al llegar cerca de Blackwater podréis ver que los cazarrecompensas van a trasladar a Sean. Ahora tu objetivo es liberarle antes de que sea conducido a una prisión federal. El plan es sencillo: sigue la barcaza de los federales, desde el filo del acantilado a la izquierda ⓮. Al deteneros, usa los prismáticos para ver la barca. Cuando puedas descender, coge la carabina de las alforjas y deja que Trelawny tome la iniciativa. Acércate agachado y acaba con los dos guardias, con ayuda de Javier. A partir de ese punto debes ir desfiladero arriba, acabando con todos los agentes que salen a tu paso. Presta atención a los que disparan desde lo alto del risco. Una vez en el campamento, libera a Sean disparando a la soga que lo sujeta. Utiliza una buena cobertura para acabar con todos los cazarrecompensas. Antes de volver al campamento, saquea los numerosos cadáveres de la zona.



9. PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS [PARTES I Y II]

Requisitos medalla de oro: sin requisitos.

El marcador "LS" (Leo Strauss) te conduce hasta el contable de la banda. Este usurero te pide que localices a tres personas que le deben dinero. El primero de ellos es Wróbel, un polaco cuya cabaña está al oeste, al otro lado del río Dakota. Wróbel se quiere hacer el sueco, así que "ablándale" con golpes y amenazas ⓯. Registra toda la casa para recaudar la deuda. Antes de irte, mira en la mesita que Wróbel intenta proteger: en su interior hay un anillo de oro. El siguiente moroso se llama Chick Matthews, y está al norte de Emerald Ranch. Habla con el mozo de cuadra, y luego con el hombre sentado en un tronco: ¡el mozo es Matthews y trata de escapar! Persíguele a caballo y atrápale con el lazo. Chick no lleva encima el dinero, pero sí un mapa indicando dónde está escondido. Tan solo debes seguir el marcador para encontrar la "pasta", dentro de un árbol a poca distancia de tu posición. La tercera deuda a cobrar es Lilly Millet, también en Emerald Ranch. Pregunta a los vecinos y te indicarán dónde está: sentada junto a un hombre llamado Cooper, con el que está discutiendo. Antes, ponte el pañuelo para proteger tu identidad.



Dale una paliza a Cooper, que es quien tiene el dinero. Vuelve al campamento y devuelve la recaudación a la caja común. A partir de ahora puedes usar el libro de cuentas, con el que comprar mejoras para el campamento. Strauss te encarga recolectar otra deuda más.

10. PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS [PARTE III]

Requisitos medalla de oro:
- Completa la misión en 2:10 minutos o menos.

Hay una cuarta deuda por cobrar. Dirígete a toda velocidad al noroeste, en concreto a Downe's Ranch. Cuando veas al granjero, no te andes con rodeos y dale una paliza 16, si bien no vas a conseguir nada de dinero. Tras la secuencia, regresa de inmediato al campamento y habla con Strauss.



11. PRESTAR DINERO Y OTROS PECADOS [PARTES IV–VII]

Requisitos medalla de oro: sin requisitos.

Como forman parte de la misma misión de Recaudación, incluimos aquí el resto de deudas a recaudar y el capítulo en el que se desbloquean.

Capítulo 3 - Gwyn Hughes
Ve a la casa que se encuentra junto a la armería de Rhodes. Una vez allí, tienes que seguir a Hughes al cementerio y vigilarle mientras desentierra el cadáver. Coge el broche de diamantes como pago.

Capítulo 3 – Winton Holmes
Busca su campamento en las cumbres al norte de Strawberry. Tras seguirle hasta una cueva, tienes que derrotar al puma que le mató 17. Para cobrarte la deuda, vende la piel del puma al carnicero de Strawberry.

Capítulo 4 – Algie Davidson
Este moroso se encuentra bebiendo junto al río, al sur de la mansión Braithwaite. Déjale fuera de juego en la pelea y registra su casa a fondo, en particular el cofre en el dormitorio de su hijo. ¡Dinerito fresco!



Capítulo 6 – J. John Weathers
Búscale junto al estanque Moonstone. Acaba con los soldados y luego cóbrale la deuda.

Capítulo 6 – Arthur Londonderry. Desplázate hasta la mina de Annesburg y entra en la cantera. Tras hablar con el capataz, busca a la viuda del deudor, en una cabaña en Butcher Creek. Perdónale la deuda y, si quieres, dale algo de dinero.

12. AMOR ÚNICO Y VERDADERO [PARTES I – III]

Requisitos medalla de oro:
- Convence a los Quelonios de forma pacífica.
- Lleva a Jamie con Mary en dos minutos o menos.

Si vas a la tienda de Arthur, junto a su cama encontrarás una carta de Mary. Esta ex novia necesita su ayuda, así que pon rumbo a su casa, al noroeste de Valentine. Si decides ayudar, aparecerá un nuevo marcador "ML" al este de Cumberland Forest. Una vez allí, aproxímate al grupo al borde del acantilado. No seas impaciente con ellos 18 y elige la respuesta "Tortugas", aunque »



» no podrás evitar que Jamie huya a caballo. Persíguele manteniéndote siempre cerca; de lo contrario el chico cogerá ventaja y habrás fracasado. Al llegar a las vías del tren, toma nota de las mecánicas de desenfundado rápido y apunta a la mano del chaval para desarmarle. Con Jamie "en tu poder", ve deprisa hasta la estación, donde Mary os espera.

13. ACEITE DE SERPIENTE BUENO Y AUTÉNTICO

Requisitos medalla de oro:
- ★No debes dejar caer a Benedict Allbright.
- ★Ata a Allbright en 1:15 minutos o menos.
- ★Lleva a Allbright a su celda en 1:30 minutos o menos.

Esta misión es la primera como cazarrecompensas, y se activa en la oficina del sheriff de Valentine. Tras llegar allí y hablar con el agente, es hora de encontrar a Benedict Allbright. ¡Ojo: tienes que capturarle con vida! Galopa hasta el desfiladero junto al río, al norte de Valentine. Sube por el repecho de la izquierda y no tardarás en encontrar el campamento de objetivo. Impide que Allbright caiga (19) por el barranco. En caso de que se precipite al río, debes correr por la orilla y arrojarle el lazo para rescatarle. Finalmente, llévale de inmediato con el sheriff y déjale caer en una celda.


19

14. DERRAMANDO PETRÓLEO [PARTES I-IV]

Requisitos medalla de oro:
- ★Lleva el carro al punto de entrega en 1:45 minutos.
- ★Mata a todos los guardias del tren antes de que Sean dispare
- ★Saquea el vagón de equipaje.
- ★Escapa de la ley en 1:30 minutos o menos.
- ★Consigue un mínimo de 10 bajas con el Dead Eye.
- ★No uses objetos curativos.

Esa "J" en el mapa es de John Marston, quien tiene un plan brillante para asaltar un tren. El primer paso es conseguir un carromato con petróleo, por lo que debes viajar al noreste, a la planta procesadora. Una vez allí, tienes dos carros a elegir y varias opciones ante ti. Puedes robarlo "a las malas", pero prepárate para una enorme oleada de enemigos que seguramente acaben contigo. También puedes esperar a que sea de noche, o bien aguardar hasta que uno de los carros salga con rumbo a Valentine e interceptarlo. La opción más emocionante es esta: ve hacia la parte oeste de la planta procesadora y trepa por el muro (20). Lánzale un cuchillo al operario que hay sobre el contenedor, y deshazte del mismo modo del vigilante de la izquierda. Con sigilo, podrás llevarte el carro sin despertar alarmas, pero eso sí: al salir toma un amplio rodeo por la izquierda, para que no te vean el resto de vigilantes de la planta. Ahora, tan solo debes llevar el petróleo al punto señalado en el mapa. El siguiente paso es volver con John, pero al haber "perdido" tu caballo, deberás domesticar uno salvaje o bien robarlo para tener un medio de transporte, Habla con John y regresa donde dejaste el carro. Llévalo hasta las vías del tren señaladas en el mapa. Atraca los dos primeros vagones y ayuda a Sean a hacer frente al grupo de cuatro enemigos. Tras saquear el vagón de equipaje, prepárate para un intenso tiroteo. Dispara siempre a la cabeza y, al acabar con todos, escapa al galope.


20

15. PESCADOR DE HOMBRES

Requisitos medalla de oro:

* Pesca un pez en 1:30 minutos o menos.
* Completa la misión en 7:20 minutos o menos.

Busca al pequeño Jack y cabalga con él hasta el río, en concreto a la orilla noroeste. Pescar es muy sencillo: tras equiparte con la caña y ponerle cebo, mantén pulsado L2 y lánzala con **R2** (21). Tienes que tirar de la caña cuando el mando vibre, moviéndola si el pez hace resistencia y recogiendo carrete cuando tu presa se deje llevar. Mientras Jack busca flores, sigue pescando hasta presenciar una secuencia. Después, sube a caballo y lleva a Jack de vuelta al campamento.



16. LAS COLUMNAS DE AMÉRICA

Requisitos medalla de oro:

* Saquea por completo la casa de Carmody Dell.
* No dejes que te detecten.
* Lleva el carromato al rancho Emerald en 1:10 minutos.

Susan te avisa de que Hosea quiere hablar contigo, en Carmody Dell. Pon rumbo al noroeste y escucha la propuesta de tu amigo estafador. Ve con Hosea a la zona indicada, donde tendrás dos opciones. Si entras en la casa de noche, tendrás que actuar con completo sigilo para robar sin ser descubierto, y luego escapar con la diligencia. Nosotros preferimos la opción diurna: Hosea se encarga de distraer al dueño durante varios minutos, mientras tú puedes registrar toda la casa con tranquilidad. Para mayor seguridad, ve siempre agachado y no hagas ruido. No te olvides de cerrar todos los cajones que registres, para que tu "visita" pase desapercibida. Cuando hayas terminado, ve al granero que hay al oeste de la casa y espera a Hosea. Escapad juntos con la diligencia y llevádsela al perista (22).



17. LAS OVEJAS Y LAS CABRAS

Requisitos medalla de oro:

* Devuelve a todas las ovejas al redil.
* Realiza 35 tiros a la cabeza.
* Consigue un mínimo de 80% de precisión.
* No uses objetos curativos.

Localiza a John en Valentine y síguele a caballo. Una vez en tu destino, ata al caballo en el poste, coge la carabina (o cualquier otro fusil) y sigue a tu colega. Dentro de la armería, llévate el fusil Rolling Block, ¡y gratis! Mejóralo si quieres y sigue a John. En el punto indicado, usa el rifle con mirilla para disparar entre los dos jinetes, y una vez más para espantar al rezagado. Ahora viene lo bueno: ve hasta el rebaño y grita a las ovejas para agruparlas (23). Te toca pastorearlas hasta Valentine: simplemente ve tras ellas a una velocidad normal. Tras la secuencia, ve a caballo hasta la taberna para hablar con Dutch. ¡Otro duelo! Supera la secuencia de desenfundado rápido y apunta a la cabeza. A continuación, usa tu arma favorita en un intenso tiroteo. John y Dutch intentarán empujar el carro: cuando dejen de hacerlo, sube a Strauss al caballo y escapa cuanto antes. »



» 18. UNA ESCENA PASTORAL AMERICANA



Requisitos medalla de oro:
- Dispara a la cabeza a todos los guardias que protegen el carromato.
- Mata a 10 enemigos usando el Dead Eye.
- Completa la misión en 5:50 segundos o menos.
- No uses objetos curativos.

Micah tiene una misión para ti al suroeste del campamento. Dirígete a la zona indicada y prepárate para un nuevo plan, bastante peligroso: asaltar una diligencia bien protegida. Sigue a Bell hasta el lugar de emboscada y ponte el pañuelo para proteger tu identidad. Asalta la diligencia, disparando primero al conductor y luego a todos los guardias que veas ㉔. Sube al vehículo, pero no te relajes: de camino al campamento te espera una emboscada, en la que has de recurrir a tu fiel Dead Eye. Una vez estés a salvo, rompe la cerradura de la diligencia para obtener el botín, que incluye un fusil Lancaster de repetición.

19. UNA AMABILIDAD INUSITADA



Requisitos medalla de oro:
- Lleva al prisionero con su familia en 1:40 minutos o menos.
- Efectúa al menos cinco disparos a la cabeza.
- Consigue un mínimo del 80% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Ve a hablar con Dutch, que ha decidido trasladar el campamento a Dewberry Creek. Para comprobar que es zona segura, acompaña a Charles hasta allí. Hay un cadáver que debes investigar, no muy lejos de un campamento. Parece abandonado, pero si activas el Eagle Eye encontrarás un rastro, que conduce a una diligencia. Bajo ella hay una familia escondida, que os informa de que su padre ha sido secuestrado. Evidentemente, les vas a ayudar. Sigue a Charles y activa el Eagle Eye para ver el rastro, que lleva a otro campamento. Allí está el prisionero, pero de inmediato aparece un grupo de enemigos. Acaba con ellos desde tu cobertura ㉕, con especial atención a los jinetes. Ya puedes liberar al prisionero y llevarle con su familia.

CAPÍTULO 3: CLEMENS POINT

1. MÁS CUESTIONES DEL SUFRAGIO FEMENINO



Requisitos medalla de oro:
- Deshazte de los Lemoyne en menos de un minuto.
- Efectúa al menos cinco disparos a la cabeza.
- Consigue al menos un 85% de precisión.
- No uses objetos curativos.

En el campamento ves que Sadie y Pearson están a punto de llegar a las manos. Mira a uno de los dos con **L2** y pulsa **Cuadrado** para intentar mediar en la discusión ㉖. Sadie está muy alterada, así que vas a llevártela a la ciudad. Lleva la diligencia a Valentine, hasta la zona indicada. Tranquiliza a Sadie y ve hasta la oficina de correos

para enviar la carta de Pearson. De vuelta a la diligencia, Sadie ha cambiado de look. En el camino de regreso al campamento, deja que Sadie lleve las riendas mientras conversáis. Os interrumpe un caballero, que os exige el pago de un tributo por atravesar la región de Lemoyne. Haz que estos enemigos "entren en razón" a tiro limpio, usando el Dead Eye. Aparca la diligencia y baja para eliminar al resto de matones. ¡Y Sadie te lleva ventaja disparando! Deshazte de los Lemoyne o bien haz que huyan. Ya puedes volver al campamento.

2. EL NUEVO SUR

Requisitos medalla de oro:

- ★Noquea a Anders Anderson sin recibir un golpe.
- ★Lleva a Anders Anderson a prisión en 5:30 minutos.
- ★Pesca un pez con Dutch.

Busca a Dutch para comenzar esta misión. Tu líder te sugiere buscar a Hosea para disfrutar juntos de una velada de pesca. Reúnete con ambos personajes y cabalga tras ellos. Dutch te avisa: a partir de ahora no va a tolerar más problemas en las ciudades, por lo que no podrás usar la violencia cuando estés en Rhodes. Vuestro camino se cruza con el de unos agentes que trasladan a prisioneros, y Trelawny es uno de ellos. Dutch distrae al sheriff para que escapen los presos. Tu jefe aprovecha la coyuntura: él atrapará a los Anderson (el grupo de prisioneros a la fuga a cambio de que el sheriff deje a Trelawny en libertad. Cabalga junto al oficial Archibald hasta el tren que han cogido los Anderson. Recuerda que no puedes dispararles, así que galopa junto al tren hasta que puedas saltar al vagón de carga. Líbrate de la presa del enemigo con **Círculo** y tírale del tren. Persigue a los Anderson restantes por el techo de los vagones. Arrojarles del tren cuenta como "captura", así que no te reprimas. Al final te espera Anders Anderson, armado con un cuchillo 27. Bloquea sus ataques con **Cuadrado** e inmediatamente después encadena varios golpes. Repite el proceso unas cuatro veces y tírale del tren. Tras bajar, carga a Anders en tu caballo y llévalo a la oficina del sheriff. De vuelta con Dutch y Hosea, acepta la propuesta de retomar el plan de pesca. Sigue a Hosea hasta la zona indicada. Coge "prestada" una barca y sigue las indicaciones de Hosea, hasta el centro del lago. Disfruta la conversación y no te olvides de pescar un buen pez. Recoge todo y vuelve con Dutch y Hosea al campamento.



3. DESTILACIÓN AMERICANA

Requisitos medalla de oro:

- ★Gana la carrera de vuelta al campamento.
- ★No debes recibir daño en toda la misión.
- ★Efectúa al menos 10 disparos a la cabeza.
- ★Consigue al menos un 70% de precisión.

Busca a Dutch, que está charlando con el sheriff Gray. El agente te nombra "oficial honorario" para que pongas fin a una destilería ilegal de los Braithwaite. Ve con el oficial Archibald en la diligencia, que conduce él mientras te ilustra sobre las rencillas entre las familias Braithwaite y Gray. Investiga una diligencia que ha sufrido un ataque 28. Ahora te toca a ti llevar la diligencia »



» hasta el punto señalado. Baja y sigue a Archibald, agachado para no ser descubierto. Puedes ir por la izquierda o la derecha, pero siempre atento al rango de visión de los enemigos. Cuando Archibald te dé la señal, reduce a cada enemigo en silencio. También puedes apuntarles con **L2** y enviar a Billy a que haga el trabajo sucio. Cuando acabes, lleva a los delincuentes inconscientes a la diligencia. Por último, destruye la destilería con dinamita. ¡Otra vez los Lemoyne, desde el suroeste! Ponte a cubierto y liquídalos con disparos a la cabeza. Cuando no quede ninguno, regresa a la diligencia. Mientras Bill se lleva el licor "para destruirlo", Dutch te reta a una carrera hasta el campamento. Gana el desafío para concluir.

4. EL CAMINO DEL AMOR VERDADERO [PARTES I – III]

Requisitos medalla de oro:

★Llega hasta Penelope sin ser descubierto.

★Completa la primera parte en 3 minutos o menos.

★Completa la segunda parte en 4:15 minutos o menos.

Te toca ir hasta Caliga Hall, a las afueras de Rhodes. Asegúrate de llevar todas las armas enfundadas. Habla con los guardias y, tras mencionar tu "buen rollito" con el sheriff Gray, te dejarán pasar. Pregunta por Beau a uno de los trabajadores y lo encontrarás más adelante, escribiendo una carta. El chaval te pide que le lleves esa misiva y un brazalete a su amada, Penelope Braithwaite,. Beau te indica que Penelope suele estar al suroeste. Intenta llegar a ella cuanto antes, pero baja del caballo cuando estés cerca de la mansión. El mapa te indica la posición de los guardias y hacia dónde están mirando. Por suerte, la niebla te ayudará a llegar hasta la muchacha sin ser visto. Se encuentra en el kiosco junto al lago ㉙. Tras la secuencia, te toca llevar otra cartita, esta vez a



Beau. Al leerla, Beau te informa de que Penelope está en grave peligro, dando paso a la siguiente parte de esta misión. Sigue al chico a caballo para llegar a la manifestación sufragista. Para protegerlas, debes conducir la diligencia que las lleva. Ve hasta el banco, donde no tardan en surgir los problemas. Llévate a Beau del "jaleo". Concluida la escena, sigue a Beau a caballo para terminar.

5. PREDICANDO EL PERDÓN A SU PASO

Requisitos medalla de oro:

★Mata a 10 Lemoynes con un rifle de largo alcance.

★Completa la misión en 11:30 minutos o menos.

★Consigue un mínimo de 70% de precisión.

★No uses objetos curativos.

Busca a Lenny para que te hable de los traficantes de armas en Shady Belle. Síguele a caballo para comprobar las defensas de los veteranos, que se encuentran en una iglesia abandonada. De su interior sale una diligencia cargada de explosivos: síguela a una distancia prudente ㉚. Se dirigen a Shady Bell; cuando Lenny te dé la señal, desvíate del camino y ve tras él. No olvides equi-



parte con un fusil de larga distancia. Tras examinar la zona, decide si envías a Lenny o si directamente empiezas a disparar desde tu posición. Cuando hayas eliminado a todos los

enemigos, corre al lugar y saquea cuanto puedas. Cerca hay una diligencia cargada de rifles: Lenny conduce y tú vas en la parte trasera. De vuelta al campamento, una patrulla Lemoyne os cerrará el paso. Usa el Dead Eye para poner fin a la situación y regresar a casa.

6. ¿SODOMA? DE VUELTA A GOMORRA



Requisitos medalla de oro:
- ⋆Dispara a la cabeza a 5 agentes durante la huida.
- ⋆Llega a Downes Ranch en 1:55 minutos o menos.
- ⋆Consigue un mínimo de 70% de precisión.
- ⋆No uses objetos curativos.

Empieza esta misión buscando a Bill Williamson. Karen lleva "rumiando "un atraco desde que llegasteis a Valentine. El plan es que ella se encargue de distraer a los guardias, mientras tú, Lenny y Bill atracáis el banco. Ve con ellos hasta Valentine y deja tu caballo cerca de la Armería. Escoge qué "numerito" debe hacer Karen: si el de "la chica perdida" o "la prostituta borracha" (ambos son igual de eficaces). Ponte el pañuelo e irrumpe en el banco. Sin perder de vista a los clientes, ve a la puerta del cajero. Oblígale a que te abra la cámara acorazada (31). Cuando por fin abra la puerta, verás varias cajas fuertes. Debes abrirlas pulsando **Triángulo** y moviendo el stick izquierdo en sentido opuesto a las agujas del reloj. Cuando sientas una vibración, muévelo en el sentido de las agujas del reloj. Repite el proceso tres veces para abrir la caja. Saquea las cinco cajas y sal pitando del banco. Pon rumbo al sur con el resto de la banda y prepárate para la aparición de los guardias montados. Debes usar el Dead Eye para abatirlos con tiros a la cabeza. Tras cruzar las vías del tren, habrás escapado. Después de la secuencia, pon rumbo a Downes Ranch, que te pilla cerca. Una vez en el rancho, exige a la viuda Downes que te abone la deuda de Strauss. Finalmente, regresa al campamento.

7. PUBLICIDAD. EL NUEVO ARTE AMERICANO



Requisitos medalla de oro:
- ⋆Dispara a la cabeza de cinco Lemoynes en la taberna.
- ⋆Consigue al menos un 90% de precisión.
- ⋆No uses objetos curativos.

Ve a hablar con Abigail, que te dirá que Hosea y John te están buscando. Dirígete a la antigua destilería para hablar con Hosea. Su plan es demencial: venderle el licor requisado a los mismos a quienes se lo robasteis. ¡Tiene el rostro de cemento armado! Sube a la diligencia y llévale hasta la Mansión Braithwaite. Hosea se encarga de convencer a los guardias para que os dejen pasar. Tras hablar con Catherine Braithwaite, conduce de vuelta a Rhodes, hasta la taberna. Aparca en la zona indicada y mete el licor en la diligencia. Una vez en el saloon, sirve el licor siguiendo las indicaciones en pantalla (32). Los Lemoyne no tardan en aparecer buscando problemas. Usa el Dead Eye tanto como sea necesario para eliminar a los enemigos de las dos plantas, incluyendo el que está peleando arriba con Hosea. Puedes saltar por el balcón para liquidar más enemigos. De vuelta en la diligencia, deja que Hosea conduzca mientras tú proteges la retaguardia de los jinetes que os persiguen. »

» 8. A LA CAZA DEL MAGO

Requisitos medalla de oro:
- ★ Analiza todas las pistas.
- ★ No te alejes demasiado del rastro de Trelawny.
- ★ Mata a dos cazarrecompensas en menos de un minuto.
- ★ No uses objetos curativos.

Busca a Dutch, quien te ordena que vayas junto a Charles a buscar a Trelawny. Una vez llegues a su caravana, compruebas que algo va mal. Ve al interior y, con el Eagle Eye, busca todas las pistas disponibles 33:

1. Un sándwich sin comer.
2. La cama sin hacer.
3. Un trapo ensangrentado en la bañera.

Ahora, sigue el rastro de Trelawny, activando a menudo el Eagle Eye para que no se agote la barra de rastreo. Cuando llegues al campamento, habla con el sospechoso. Haz que los cazarrecompensas confiesen a golpes. Sigue ahora a Charles y equípate con el fusil de larga distancia. Tras hablar con los cazarrecompensas, estos pondrán pies en polvorosa. Dales caza por los maizales, usando el Dead Eye para acabar con dos de ellos, mientras que el tercero intenta huir. Rastrea el maizal para dar con él. Aparecen entonces más cazarrecompensas, que debes eliminar antes de ir con Trelawny. Ayúdale a subir a su caballo.


33

9. UN ERROR SIN MALA INTENCIÓN

Requisitos medalla de oro:
- ★ Salva a Uncle cuando se vea superado.
- ★ Haz 20 disparos a la cabeza.
- ★ Consigue al menos un 80% de precisión.
- ★ No uses objetos curativos.

Para iniciar la misión, ve a hablar con Molly. Uncle te interrumpe con una propuesta de atraco, así que acompáñale a caballo junto con Charles y Bill. Cuando llegues a tu destino, tápate el rostro con la bandana. El resto del grupo se encarga de detener la diligencia. Baja del caballo para ayudar a Charles con el saqueo, momento en el que llegan más enemigos. Escapa a caballo y líbrate de ellos, por ejemplo lanzando dinamita mientras galopas. Al llegar al granero, echa un vistazo por la grieta para ver qué está pasando en la casa contigua 34. Poco después sois descubiertos, dando lugar a un tiroteo: dispara desde tu cobertura. Cuando estalle un incendio, escapa por detrás, hacia los bosques. Ve con Uncle y escóndete tras las rocas. Si ves acercarse a dos enemigos, equípate con los cuchillos arrojadizos para librarte de ellos. A continuación, reúnete con tus amigos para acabar con los matones que queden. ¡No te olvides de saquear todos los cuerpos! Vuelve al campamento para escuchar el nuevo plan de Dutch.


34

10. CARNE DE CABALLO PARA CENAR

Requisitos medalla de oro:
- ★ Mata al mozo de cuadra.
- ★ Atrapa al semental en menos de 10 segundos.
- ★ Haz 5 disparos a la cabeza.

Desplázate al marcador en la plantación Gray. Una vez allí los guardias te indican que vayas a los establos, donde John y Charles te esperan 35.


35

Recibes el encargo de robar uno de los mejores sementales de los Braithwaite, el cual puedes vender por 5.000 dólares. ¡Casi nada! Una vez en la mansión Braithwaite, John engaña al guardia para que os deje pasar. Ve a los establos y "camélate" también al mozo de cuadra. Mientras habla de espaldas, aprovecha para liquidarle sigilosamente con el cuchillo. Tu objetivo es el caballo blanco del centro, de modo que cálmale hasta que te permita sacarlo del establo. No tardas en ser descubierto: huye al galope mientras disparas a los enemigos que os persiguen. ¡Ten cuidado al apuntar! Podrías matar por error a uno de los sementales que llevan tus amigos. Cuando te hayas librado de los perseguidores, equípate con el lazo para atrapar al semental negro que intenta escapar. Volved todos juntos a Clemens Point y busca a los compradores, Clay y Clive. Tan solo te ofrecen 700 pavos, ¡miserables! Acéptalos con el consuelo de que, a partir de ahora, podrás venderles tantos caballos como desees. Además, Clay y Clive siempre te pagarán más si son caballos robados.

11. LOS PLACERES DEL TABACO

Requisitos medalla de oro:

- Mata con sigilo al guardia mientras Sean le distrae.
- Extiende el incendio en 2:20 minutos o menos.
- Mata a 5 Grays en la fuga.
- No uses objetos curativos.

La misión comienza en la mansión Braithwaite. Un sirviente te lleva junto a Hosea, Sean y Catherine Braithwaite. Después de la secuencia, ve con Sean hasta Caliga Hall. Haz caso de su consejo y escóndete en la parte trasera del carromato. Una vez en el establo, deja que Sean hable con el guardia y aprovecha para matarle con el cuchillo. Tras preparar los cócteles molotov, el plan es esparcir el licor por el campo y provocar un incendio. Sube al carro para llegar a la plantación, indicado en amarillo en el mapa. Camina agachado y pulsa R2 para mojarlo todo de alcohol, hasta que el porcentaje indicado sea cero. Vuelve con Sean y, tras eliminar al guardia, lanza un cóctel molotov al interior del granero. Haz lo mismo para quemar la plantación: debes extender el



fuego hasta que ya no aparezca en el mapa. Ayuda a Sean a eliminar a los guardias (36). Ahora, suelta a los caballos de la diligencia con las nóminas. Subid cada uno a un caballo y escapad, acabando con los Grays que se interpongan en el camino. Ten mucho cuidado de no tropezar con un obstáculo y caer del caballo. Vuelve con Sean al campamento.

12. BIENAVENTURADOS LOS PACIFICADORES

Requisitos medalla de oro:

- Escapa y cúrate en menos de un minuto.
- Recupera tus armas.
- Acaba con todos los O'Driscoll que te atacaron.
- Escapa del campamento O'Driscoll sin ser descubierto.

Necesitas hablar con Micah para empezar esta misión. Colm O'Driscoll quiere hacer las paces, así que debes acompañar a Dutch y Micah a su encuentro (37). Poco antes de llegar, ve hasta la zona indicada en el mapa para ver el terreno.



Mantén a Colm en la mirilla del arma... Y llévate una desagradable sorpresa. Tras despertar, »

» intenta escapar de tu complicada situación, aunque no te hagas ilusiones porque no llegarás muy lejos. Cuando por fin despiertas del todo, estás colgado boca abajo. Tras la secuencia, debes liberarte de inmediato: balancéate con el stick izquierdo, siguiendo las indicaciones en pantalla, hasta que puedas agarrar el gancho con **X**. Ahora, usa la candela para cauterizar tu herida; caliéntala primero y luego aplícala sobre tu cuerpo pulsando **X**. No has terminado: echa pólvora sobre la herida y enciéndela, para así desinfectarla. Tu grito de dolor alerta a un guardia, que debes eliminar de forma sigilosa. Ahora, si quieres la medalla de oro de esta misión, debes recuperar tus armas, plantar cara a los O'Driscoll y matar a tus torturadores. Consigue un caballo y regresa por fin al campamento.

13. AMIGOS EN LOS BAJOS FONDOS

Requisitos medalla de oro:
- Completa la misión sin ser descubierto.
- Termina la misión en 8:10 minutos o menos.

Busca a Trelawny en el campamento y ve con él hasta la oficina postal de Rhodes. Una vez en su interior, Trelawny habla con el cajero, a quien debes pagar por su "soplo". Ahora tienes que ir a Strawberry, al lugar donde rescatasteis a Micah. Desde ahí, sigue a la diligencia a una distancia segura hasta que se detenga. Cuando la Señorita Damsen se baje de la diligencia para conversar, acércate por detrás (38) y rompe



el cerrojo de la caja. Roba su contenido y vuelve a tu caballo sin que nadie te descubra. Espera a que se vaya la diligencia y vuelve con Trelawny.

14. BREVE PASEO EN UNA BONITA CIUDAD

Requisitos medalla de oro:
- Mientras salvas a Bill, mata a tres agentes con Dead Eye.
- Utiliza solo armas de mano
- Completa la misión en 4:30 minutos o menos.
- Haz 20 disparos a la cabeza.
- No uses objetos curativos.

Ve hasta Rhodes para hablar con Bill. Camina junto al grupo hasta que estalle el conflicto. Ponte a cubierto: desde tu sitio verás que los enemigos se han atrincherado en la armería. Ve a la parte trasera e irrumpe en la tienda para acabar con tantos como puedas. Saquea los cuerpos mientras Micah se enfrenta al sheriff. Tienen a Bill como rehén, de modo que espera la señal de Micah para ac-



tivar el Dead Eye y acabar con los agentes (39). Tras recuperar el cadáver de Sean, volved al campamento. A partir de este momento, Rhodes va a ser zona de extremado peligro.

15. DISPUTAS FAMILIARES PASADAS Y PRESENTES

Requisitos medalla de oro:
- Dispara a la cabeza a Gareth y Gerald Braithwaite.
- Consigue al menos un 85% de precisión.
- Haz 20 disparos a la cabeza.
- No uses objetos curativos.

Nada más hablar con Dutch comienza la misión: es Jack.



Todas las pistas apuntan a que los Braithwaite, así que ve a su mansión. Ve a pie hasta la entrada y prepárate para un gran tiroteo. Ponte a cubierto tras la diligencia y sigue las instrucciones de Dutch. Ve junto a él, con John y Hosea. Debes registrar las habitaciones del ala oeste de la mansión, pero cuidado, pues en uno de los cuartos hay un enemigo (40). Llegan refuerzos, si bien desde tu posición elevada te será fácil eliminarlos a todos. Ahora, ayuda a John a echar la puerta abajo del sitio donde se esconde Catherine Braithwaite. Dutch la obliga a confesar que han entregado a Jack a un tal Bronte, en Saint Denis. De vuelta en el campamento, una incómoda visita obliga a realizar otro traslado de toda la banda.

16. LA BATALLA DE SHADY BELLE

Requisitos medalla de oro:

- Liquida a todos los Lemoyne.
- Deshazte de dos cuerpos en menos de 1:40 minutos.
- Completa la misión en menos de 11 minutos.

Sigue a John a Shady Belle para comprobar si podéis asentaros allí. Acércate a pie a la entrada y podrás ver que los Lemoyne se han vuelto a instalar en el lugar. Por suerte no son muchos: dos en la entrada, unos pocos más en las escaleras y uno en cada habitación superior. Cuando todos hayan muerto, arroja los cadáveres al pantano situado al norte de la casa (41). Tras instalar a toda la "tropa", acompaña a Arthur a la ciudad de Saint Denis.



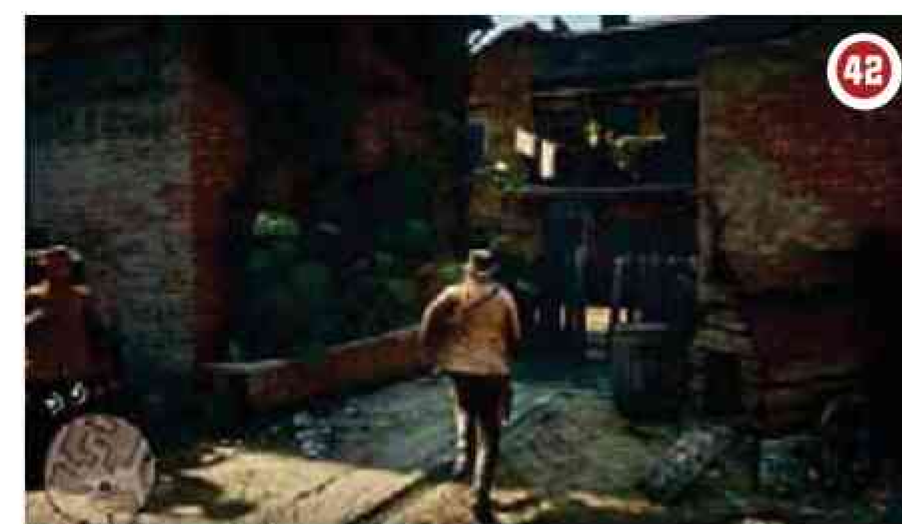
CAPÍTULO 4: SHADY BELLE

1. LOS PLACERES DE LA CIVILIZACIÓN

Requisitos medalla de oro:

- Atrapa al raterillo antes de que llegue al mercado.
- Completa la misión en menos de 5:30 minutos.

En Saint Denis buscas pistas del paradero de Angelo Bronte. Ve al círculo señalado en el mapa, en la taberna, y habla con el dueño. Tras la secuencia, sal del saloon y ve por el callejón de la derecha, a la parte trasera del local. Unos niños de la calle te ofrecen información sobre Angelo a cambio de cinco dólares; se trata de una artimaña para robarte la cartera. Persigue al ladronzuelo, que escapa en un tranvía. Síguele hasta el callejón que hay al sureste. Cuando llegue al mercado, ve por la izquierda (42) para atraparle. Después de la secuencia, regresa con Dutch.



2. ANGELO BRONTE, UN HOMBRE DE HONOR

Requisitos medalla de oro:

- Tienes que encontrar al perro y al borracho.
- Que no te vean los agentes.
- Termina en 10:40 minutos.
- Haz 4 disparos a la cabeza.

Únete a Dutch y John en Saint Denis. Ve con ellos a la mansión de Angelo Bronte, con el



»

» fin de que Dutch se gane su confianza. Bronte os propone devolveros a Jack a cambio de atrapar a unos ladrones de tumbas, ¡qué remedio! Sigue a John hasta el cementerio. Agáchate y busca una tumba que los ladrones usan como escondrijo. El mapa te indicará su ubicación (así como la del perro y el borracho). La tumba está vacía y estalla un tiroteo: acaba con los ladrones y saquea sus cuerpos. En realidad su botín está en una tumba cercana, señalada en el mapa. Para evitar sospechas, ponte la bandana, agáchate y ve tras John mientras la policía investiga el lugar de los hechos 43. Regresa con Bronte para recuperar al pequeño Jack. Después, vuelve con todos al campamento y disfruta de la fiesta.

3. AYUDA A UN HERMANO

Requisitos medalla de oro:
- Encuentra a los cautivos sin necesidad de amenazar al dueño de la tienda.
- Completa la misión en 2:45 minutos o menos.

Ve a hablar con la persona señalada con una interrogación en el minimapa, en el lado este de Saint Denis. El hermano Dorkins te pide ayuda, para lo cual debes ir a una tienda con una puerta verde. Inspecciona los arañazos del suelo con Eagle Eye, mueve la estantería 44 y accede al sótano. Allí, libera a los dos cautivos y vuelve de inmediato con el hermano Dorkins. Como colofón a la misión, no olvides donar a los pobres la recompensa.


44

4. TODOS SOMOS HERMANOS

Requisitos medalla de oro:
- Encuentra al chico en 19 segundos o menos.

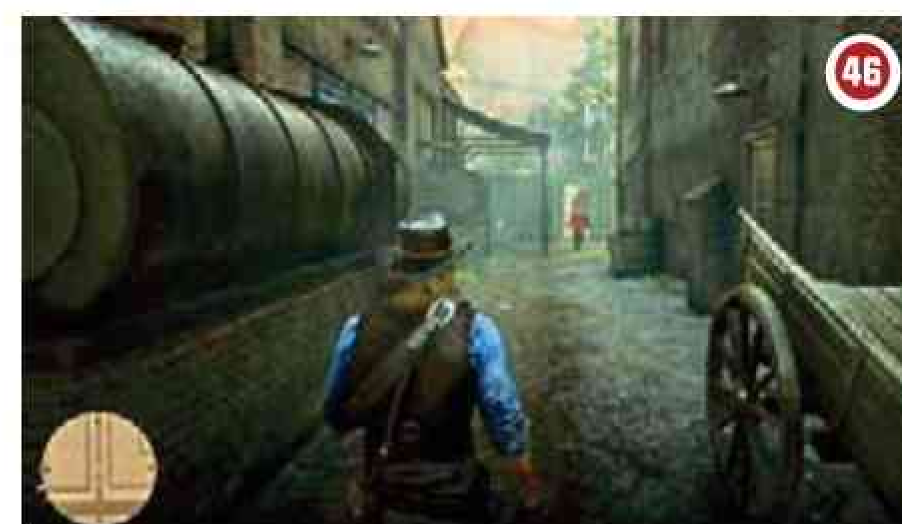
Debe pasar al menos una hora desde la anterior misión. Vuelve a reunirte con el hermano Dorkins frente a la iglesia de Saint Denis. Tras hablar con él, corre hasta la zona marcada al sur y habla con el desconocido que acaban de derribar. Ve al siguiente marcador y enfréntate al hombre que retiene a un niño 45. Cuando lo suelte, recoge el crucifijo del suelo y luego huye hacia el noroeste, a zona segura. Espera a que la barra de Se Busca desaparezca. Ve al nuevo marcador y encuentra a la hermana Calderón sin alertar a las autoridades.


45

5. LA PATERNIDAD Y OTROS SUEÑOS

Requisitos medalla de oro:
- Llega hasta el carro y llévalo a una zona apartada en 1:45 minutos o menos.
- Ve con Mary al teatro.

Examina la carta que hay en el dormitorio de Arthur. Después de haberla leído, pon rumbo al Grand Hotel de Saint Denis y reúnete con Mary. Ahora, dirígete al establo del suroeste. Tras la escena, sigue al padre de Mary sin ser descubierto 46. A continuación debes dar caza al comprador que huye en carro, para llevar el vehículo al marcador en el mapa. Saca al comprador y golpéale hasta que te regale el broche. Regresa con Mary y acepta su propuesta de ir al teatro.


46

6. NO, NO Y MIL VECES NO

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Acaba con los dos matones de Foreman.
- ⋆Consigue al menos un 90% de precisión.

Mary-Beth quiere hablar contigo, pero Miss Grimshaw no tarda en interrumpiros. Los Foreman se han llevado a Tilly, así que ve con el carromato hasta la mansión Radley. Entra y acaba con el vigilante. A la derecha está Tilly, pero antes debes eliminar a su captor con Dead Eye. Una vez fuera, dale a Tilly un arma y sube a un caballo; tienes que dar caza a todos los enemigos que escapan. Eso sí: su líder, Anthony Foreman, debe ser capturado con vida, así que usa el lazo para atraparlo 47. Regresa a la casa donde esta Tilly y decide si matas a Foreman o si le dejas ir.


47

7. JAULA DE ORO

Requisitos medalla de oro:

- ⋆En la fiesta tienes que servir copas, elogiar la vestimenta de un invitado, aceptar un regalo y salvar una vida.
- ⋆Sigue al criado sin que nadie te descubra.

Bronte os ha invitado a una fiesta a ti, Hosea, Bill y Dutch. Una vez en la mansión, sigue a Dutch. Hazle un cumplido a la mujer que está frente a los músicos. Ofrece al grupo de mujeres un poco de champán. Salva al hombre atragantado y coge su tarjeta de visita. Por último, acepta las entradas para el teatro de los hombres entre la fuente y la cúpula. Cuando termines, ve al punto amarillo del mapa, frente a la fuente 48, para ayudar al alcalde. El criado le trae malas noticias y Dutch te ordena que le sigas, sin ser descubierto. Cuando grite "ven aquí", no te preocupes, ya que se lo está diciendo a una criada. Entra en el despacho donde estuvo el criado, y coge el libro de cuentas del escritorio. Ya puedes volver con Dutch. Reúnete con Lenny para regresar al campamento.


48

8. UNA AGRADABLE NOCHE DE DESENFRENO

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Gana la partida de póker sin ayuda de Strauss.
- ⋆Escapa del barco en menos de 35 segundos.
- ⋆Efectúa 5 disparos a la cabeza
- ⋆ No uses objetos curativos.

Trelawny te espera en la sastrería de Saint Denis. Para el siguiente golpe necesitas comprar un traje de tres piezas, que por suerte te sale gratis. Después, ve con Trelawny al barbero para que te dejen bien guapo. Al llegar al barco has de entregar todas tus armas para poder entrar. Ya en la partida de póker 49, debes apostar "a lo loco", siguiendo las indicaciones de Strauss (en el caso de que quieras la medalla de oro, deberás apañártelas para ganar ignorando sus señales). Si se toca la pierna, dobla la apuesta; y si asiente, tienes que "verla". Una vez hayas ganado la partida, sigue al encargado. Una vez abra la caja fuerte, coge un rifle y apúntale. Saquea el contenido de la caja e inmediatamente activa el Dead Eye para evitar que el encargado te dispare a traición. »


49

» Sigue a Javier y reuníos con Trelawny. Cuando irrumpa el hombre "en paños menores", usa el Dead Eye para despejar la zona de enemigos. Cúbrete junto a la puerta de la derecha. Ve a la popa del barco, siguiendo el marcador del radar, y salta al agua para escapar.

9. JINETES Y APOCALIPSIS

Requisitos medalla de oro:
- ⭑Dispara a los O'Driscoll antes de que desembarquen.
- ⭑Efectúa un mínimo de 15 disparos a la cabeza.
- ⭑Consigue al menos un 70% de precisión.
- ⭑Usa sólo armas cortas.
- ⭑No utilices objetos curativos.

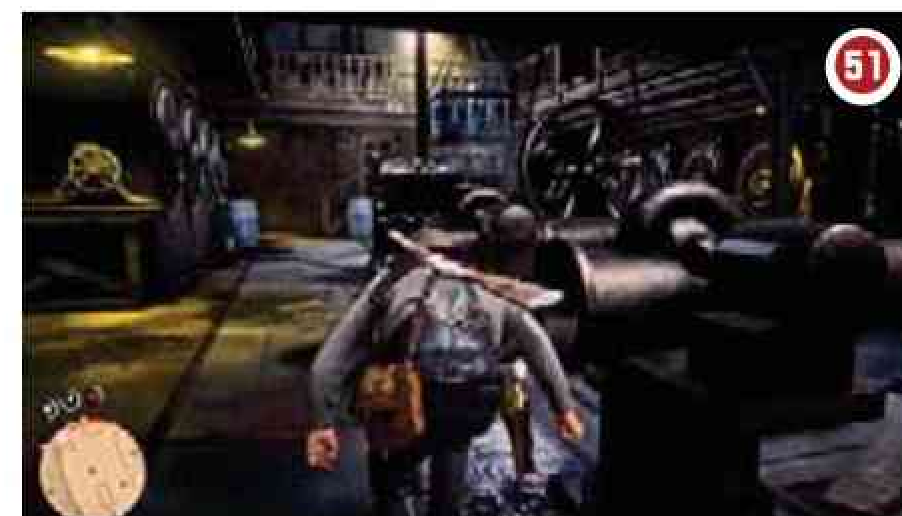
Ve a hablar con Sadie y prepárate para el asedio. Tras acabar con la primera oleada de enemigos, sube cuanto antes las escaleras principales para proseguir el tiroteo. Cuando John te lo diga, retírate al interior de la mansión. Atranca la puerta con el armario y sigue defendiendo las ventanas traseras 50. En el momento en que oigas gritar a Sadie, salta por la ventana y corre hacia la cabaña cercana. Sigue eliminando O'Driscoll junto a tu compañera. Tienes que acabar con los enemigos antes de que alcancen la orilla. La pelea se traslada de nuevo a la mansión: mantente cerca de Sadie y elimina al resto de matones.



10. PADRES AMERICANOS

Requisitos medalla de oro:
- ⭑Escóndete en el carromato para infiltrarte en la fábrica.
- ⭑Entra en la oficina de Danbury sin ser descubierto.
- ⭑Mata a todos los jinetes durante la huida.
- ⭑Consigue al menos un 80% de precisión.

Aunque comienza siendo una misión de Extraños en Saint Denis, forma parte de la historia principal. Ve al signo de interrogación que hay cerca de la comisaría. Allí te encuentras con Evilyn Miller y dos nativos americanos: Lluvia Repentina y Águila Voladora. Necesitan pruebas de que el gobierno quiere arrebatarles sus tierras. Reúnete con Águila dentro de unos días para comenzar la segunda parte de la misión. Una vez estés con él, te dirá que el documento que buscan está dentro de la fábrica. La mejor forma de infiltrarse es esconderse dentro de una de las diligencias que entran en el recinto. Ve colina abajo y entra por la parte trasera del carro, pulsando **Cuadrado**. Cuando estés dentro de la fábrica, sal y ve a la parte sur (está señalada en el minimapa). Espera a que los guardias estén en posición para poder entrar por la puerta de la derecha. Ya dentro, ocúltate tras el muro y ve hacia la zona más al oeste 51, cuando los guardias estén de espaldas. Sube por las escaleras de la izquierda, evita al guardia y llega hasta la oficina de Mr. Danbury. Debes amenazarle dos veces para que te entregue el documento. Cuando se acerquen a preguntar si está bien, Arthur convence a Danbury para que no dé la voz de alarma. Escapa por la ventana de la derecha y aprovecha la explosión para abatir a los guardias, usando Dead Eye. Si vas al lugar de la explosión te reunirás con Águila. Acaba con el resto de enemigos y escapa a caballo, si bien varios jinetes os darán caza. Elimínalos a todos y completa tu huida.



11. PLACERES URBANOS

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Atraca a todos los clientes de la estación.
- ⋆Mata al menos a diez agentes en el tranvía.
- ⋆Evita que ningún agente salte del vagón.
- ⋆Dispara a la dinamita que arroja Lenny.
- ⋆No uses objetos curativos.

En la estación del tranvía te esperan Dutch y Lenny. Inmediatamente después estaréis atracando la estación, de modo que roba a todos los clientes de la zona. No tardan en llegar docenas de policías, así que escapa en el tranvía. Tras el impacto, ponte a cubierto en el tiroteo y cruza la calle cuando se te indique. Sigue a Lenny por el callejón, abriéndote paso a tiro limpio. Dispara y muévete cuando te lo indiquen tus aliados. Llegarás a



otro tranvía en el que seguir huyendo. Acaba con los agentes (52) hasta llegar a un puente, bloqueado. Lenny arroja un cartucho de dinamita para despejarlo, así que enciéndelo apuntando con el Dead Eye. Por fin habéis escapado.

12. CACERÍAS CAMPESTRES

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Lleva a Jules al esquife en menos de 1:40 minutos.
- ⋆Dispara cinco veces al Caimán Legendario.

Habla con Dutch en el campamento para iniciar la misión. Síguele a caballo a su reunión con un tal Thomas, quien os alquila una barca para tener una ruta de escape en los pantanos. Sigue sus instrucciones para revisar las trampas de la zona. La última trampa desemboca en una "plaga" de caimanes. Ve por la derecha a buscar a Jules, señalado en el minimapa. Tras encontrarle, ve hasta el esquife. Mientras vuelves al muelle y, tras la secuencia, salta al agua cuando Dutch te lo ordene. Rescata a Jules y llévale de vuelta al esquife. ¡Menu-



do "caimanazo"! Dispárale desde el bote para espantarlo (53). A continuación, venda la pierna de Jules. El Caimán Legendario os persigue, así que mantelo a raya con tus disparos hasta que estéis a salvo.

13. LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE COME

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Registra todas las habitaciones de la mansión Bronte.
- ⋆Lleva a Bronte al esquife en menos de 1:30 minutos.
- ⋆Efectúa un mínimo de 20 disparos a la cabeza.
- ⋆No uses objetos curativos.

Empieza por buscar a Dutch en Lagras (donde conociste a Thomas). Una vez estés en la mansión de Bronte, salta la tapia, agáchate y sigue a John. Dispara en cuanto tengas un tiro claro de los guardias. Rompe el cerrojo (54) y entra, pero prepárate para un buen montón de enemigos. En la planta de arriba, registra todas las habitaciones en busca de objetos de valor, atento a los mato-



nes que pueda haber en cada estancia. Ve arriba en busca de Bronte, noquéale y llévalo contigo. Por suerte, puedes cargar con él y disparar a la vez. Alcanza el bote para escapar. »

» 14. LOS BANCOS, EL VIEJO ARTE AMERICANO

Requisitos medalla de oro:
- Abre la caja fuerte sin cometer ningún fallo.
- Utiliza sólo armas de mano.
- Haz 25 disparos a la cabeza.
- No uses objetos curativos.

Dutch te está esperando en la planta baja. Tras la conversación, vístete con tu traje de tres piezas y pon rumbo al banco. Tu misión es atracarlo junto a Dutch, mientras Abigail y Hosea distraen a la policía. Sigue a Dutch (no olvides cubrirte el rostro) y dale un par de golpes al director para que te abra la cámara acorazada. Elige entre forzar la caja fuerte 55 o usar directamente la combinación: **19-72-54**. Saquéalo todo. ¡Los Pinkerton! Dispara a todo lo que se mueva hasta que Dutch te ordene parar. Ve con él. Usa la dinamita que te entrega para colocarla en el muro noreste del edificio. Vuelve con Dutch y dispara a la dinamita. Coge el rifle y sube al tejado para cubrir a Dutch: sal por la abertura y sube por las escaleras de la derecha. Cuando los agentes traigan la metralleta, lánzales un cartucho de dinamita.



Sigue a Dutch a través de los tejados y entra por la ventana. Cuando caiga la noche, sigue al grupo hasta los muelles, siempre pegado a Dutch. Mantente agachado y escondido y espera a que Dutch te dé la orden de avanzar. Una vez en la zona amarilla del minimapa, silba para llamar la atención de los agentes. Ahora, ve tras Dutch hasta llegar al barco.

CAPÍTULO 5: GUARMA

1. BIENVENIDO AL NUEVO MUNDO

Requisitos medalla de oro:
- No te caigas mientras caminas encadenado.
- Haz 10 disparos a la cabeza.

Intenta caminar por la playa, aunque te será más difícil por estar delirando. Pulsa el TouchPad para mirar al humo, que en realidad es Dutch y los chicos. Tras ser detenidos, avanza sin tropezar 56 hasta que comience un tiroteo. Coge la llave de uno de los guardas derribados para quitaros los grilletes y poder escapar.



2. SE DESATA LA BARBARIE

Requisitos medalla de oro:
- Libera a los trabajadores en 4 segundos o menos.
- Completa la misión en 5:40 minutos o menos.
- Haz 8 disparos a la cabeza.

Dirígete al marcador con un símbolo de interrogación. Al acercarte al árbol de ahorcado, caerás en una trampa. Para conseguir liberarte, balancéate de un lado a otro en la silla 57. Cuando se active la cámara lenta, ataca pulsando **Triángulo**. Libera al resto de prisioneros y sigue a uno de ellos, que te dará instrucciones sobre cómo actuar. Escóndete cuando él te lo diga y mantente siempre agachado a su lado. Elimina al guardia que hay más



adelante. Cuando veas a tres prisioneros colgados, usa el Dead Eye para liberarles de las sogas. Los guardias no tardan en llegar, así que date la vuelta, ponte a cubierto y acaba con ellos por medio del Dead Eye (atento al tirador del muro). Con todo despejado, ayuda a liberar al resto de presos. Baptiste, tu nuevo amigo, te ayuda en tus planes de fuga.

3. UN DÉSPOTA AMABLE Y BENEVOLENTE

Requisitos medalla de oro:

- Pon a salvo a Javier en menos de dos minutos.
- Efectúa al menos diez disparos a la cabeza.

Para que comience esta misión habla con Dutch, que se encuentra junto a la cascada. Síguele por la orilla del río, trazando un plan que saque a Javier de prisión. Cuando llegues a una cueva continúa hasta la puerta. Aúpa a Dutch para poder abrirla, siguiendo las indicaciones en pantalla (pulsando Arriba en el stick izquierdo y luego **X** varias veces). Ve hasta las escaleras. Tras la secuencia, avanza pegado a Dutch y saca el cuchillo cuando te lo ordene, para liquidar en silencio al guardia de la derecha. Recuerda el modo: pulsa **L2** y luego **Círculo**. Esconde el cadáver en los arbustos. Avanza tras Dutch, siguiendo en todo momento sus indicaciones. Esta vez te toca el guardia de la izquierda. Coge el repetidor que llevaba y vuelve con Dutch. Vas a sabotear la fábrica: primero activa la válvula de la parte oeste, y luego a la derecha abre los sacos de azúcar. Por último, en la esquina este, activa el mecanismo que cierra puertas y ventanas 58. Vuelve con Dutch y ve tras él hasta el pozo, donde debes esconderte. Cuando la fábrica explote, ponte en marcha. Trepa la cornisa y reúnete con Javier. Llévalo contigo y prepárate para un gran tiroteo. Deshazte de los guardias suficientes como para poder poner a Javier a salvo. Hay demasiados enemigos, de modo que avanza cuando Dutch lo haga. Si te quedas sin munición, registra algún cadáver. Tras salir y cruzar el río, quédate atrás para disparar a los guardias, permitiendo así que Dutch escape con Javier.


58

4. NO HAY FURIA COMPARABLE

Requisitos medalla de oro:

- Impide a un mínimo de cuatro barcos alcanzar la orilla.
- Destruye el buque sin fallar ningún disparo.
- Consigue al menos un 70% de precisión.

La misión comienza en el fuerte Cinco Torres. Pronto estalla un ataque, de modo que dispara desde tu posición a los enemigos que se acercan por la playa. Al estar en una zona elevada, son todos blancos fáciles. A continuación vas a interactuar con el cañón. Ponlo en posición con **X** y sigue acabando con oleadas enemigos. Cuando te veas superado, escapa con Dutch. Atento a los asaltantes de la derecha, que puedes abatir con el Dead Eye. Ábrete paso a tiros, procurando disparar a los enemigos que llevan el timón de los barcos, impidiendo así que lleguen a la orilla. Vuelve al punto de partida y sigue a Hercule hacia el cañón. ¡Por fin puedes usarlo! Destruye el buque 59 sin fallar ni un disparo; bastará con siete impactos. Tras la secuencia, dirígete a la playa. »


59

» 5. ADIÓS, PARAÍSO INFERNAL

Requisitos medalla de oro:
- Elimina a los dos primeros vigilantes sin ser descubierto.
- Lleva al capitán hasta el barco en menos de 1:45 minutos.
- Completa la misión en 6:45 minutos o menos.
- Haz 25 disparos a la cabeza.

La misión comienza de manera automática, con el objetivo de liquidar a Alberto Fussar. Sigue al grupo y equípate con el cuchillo. Atiende a las instrucciones de Micah para deshacerte del guardia en silencio. Después, coloca los explosivos en el cañón y actívalos. En el tiroteo que tiene lugar, no abandones tu cobertura y acaba con suficientes enemigos para poder avanzar. Sigue a Dutch. Atento a los maizales al noreste, pues desde ahí vendrán más enemigos. Tras liquidarlos, espera a que Micah coloque los explosivos. Ahora, síguele y prepárate para otro tiroteo al acercarte al edificio. Dutch te ordena que vayas a por el capitán, que se encuentra en el edificio azul al este. Tras la secuencia, mira al capitán Levi con **L2** y pásale el rifle. Ahora, ve por el sendero norte, atento a los enemigos de más adelante. Avanza hasta la siguiente secuencia. Fussar está en la torre, pero tienes que ir al cañón que aparece en el mapa (en el marcador amarillo), a tu izquierda. Úsalo para destruir la torre 60. Escapa en el barco.


60

6. QUERIDO TÍO TACITUS

Requisitos medalla de oro:
- Abandona Shady Belle sin que te vean los Pinkerton.
- Completa la misión en 8 minutos o menos.

Por fin has vuelto a Lemoyne. Sal de los muelles sin ser descubierto y corre al caballo que ves junto al edificio de enfrente. Debes ir hasta Shady Belle para comprobar el estado de la banda. Al entrar, busca una carta en una mesa, a la derecha. Los agentes de Pinkerton hacen su entrada, así que escóndete y agáchate. Intenta librarte de los Pinkerton usando el sigilo, pues tu objetivo es escapar sin ser descubierto 61. Cuando por fin hayas salido, pon rumbo a Lakay.


61

7. ALEGRÍA EFÍMERA

Requisitos medalla de oro:
- Mata a dos Pinkerton con Dead Eye en la emboscada.
- Efectúa 5 disparos a la cabeza con la ametralladora.
- Consigue un mínimo de 70% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Baja del caballo y avanza un poco. Tras varias escenas, los Pinkerton asaltan el lugar. Ponte a cubierto y sigue a Sadie, por la izquierda. Desde ahí puedes flanquear a los agentes: cuando se active el Dead Eye, acaba primero con el enemigo de la ametralladora y luego con el resto. Sigue eliminando Pinkerton y recupera tus cosas. No vayas hasta la ametralladora hasta que Sadie te dé la señal. Masacra con ella a los agentes de Pinkerton 62 y haz explotar las cajas rojas de explosivos. Después de la secuencia, Sadie te cita en la taberna de Doyle, en Saint Denis.


62

8. TERRITORIO MURFREE

Requisitos medalla de oro:
- Lleva a Meredith con su madre en menos de 2 minutos.
- Haz 15 disparos a la cabeza.
- Consigue al menos un 85% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Empieza por buscar a Dutch en Lakay. Tras la conversación, ve a hablar con Charles, al norte. Debes cabalgar junto a él hasta el Condado de Murfree, una nueva zona. Puedes ir a caballo o en canoa. Una vez en el puente que lleva a tu destino, os toparéis con un grupo de matones. Descabalga, agáchate y sigue las indicaciones de Charles para eliminarlos con sigilo. Un poco más arriba encontrarás la diligencia que buscas. Usa la dinamita contra los enemigos, de nuevo con instrucciones de Charles. Cuando Charles entre en la cueva, síguele 63. ¡Debes protegerle a toda costa! Avanza por la cueva, acabando con las constantes oleadas de matones (aparecen como puntos rojos en el minimapa). ¿Puedes oír a una mujer gritando? Cuando acabes con los enemigos, libérala de su celda. Llévala de vuelta a la ciudad, al marcador amarillo frente a la armería.


63

CAPÍTULO 6: BEAVER HOLLOW

1. UN CRUCE EN EL CAMINO

Requisitos medalla de oro:
- Completa la misión en 3:05 minutos o menos.

Esta misión se activa de forma automática cuando te acerques al indicador de Sadie. Un buen samaritano quiere ayudarte 64, así que síguele y acepta su dinero. El doctor determina tu enfermedad y te sugiere que te mudes a un lugar seco y cálido. Sal de la consulta del médico ve en cualquier dirección. Al cabo de un tiempo la misión habrá terminado.


64

2. ÍCARO Y SUS AMIGOS

Requisitos medalla de oro:
- Mantén siempre el globo a la altitud correcta.
- Efectúa 5 disparos a la cabeza desde el globo.
- Consigue al menos un 70% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Dirígete a tu reunión con Sadie en la taberna de Doyle. Síguela y monta a caballo. ¡Vais a usar un globo! En realidad, ella no puede subir porque el dueño se niega, así que debes manejarlo tú mismo. Es sencillo: mantén pulsado **R2** para subir. Para tener la altitud adecuada 65, procura que la barra de la esquina inferior derecha esté siempre en amarillo. A partir de ahí, dale "toquecitos" a **R2** para permanecer a esa altura. Cuando llegues a la prisión, mira al este y haz zoom sobre el prisionero de la parte izquierda. Cuando los guardias te descubran, aumenta la altitud tanto como puedas. Regresa al punto de partida y ayuda a Sadie a eliminar a los O'Driscoll. »


65

» Desciende para que Sadie pueda subir al globo, con tu ayuda. Vuestro vehículo volador se estrella al otro lado del río, y por si fuera poco no tardan en aparecer más O'Driscoll. Acaba con todos ellos desde la cobertura de las rocas (y usando el Dead Eye, por supuesto). Ten cuidado, pues más miembros de los O'Driscoll van a venir desde el oeste. Cuando esté todo despejado de enemigos, ve con Sadie. No te olvides de saquear los numerosos cadáveres.

3. HORARIO DE VISITA

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Desde la torre, dispara a la cabeza de los dos guardias.
- ⋆Llega al bote en 2:45 minutos o menos.
- ⋆Completa la misión en menos de 9 minutos.
- ⋆Consigue al menos un 80% de precisión.
- ⋆No uses objetos curativos.

Reúnete con Sadie en los muelles de Popperhind Landing. Una vez llegues a la zona indicada, sube al bote para ir a la isla de la penitenciaría. Al llegar a tierra firme, mantente agachado y ve con Sadie a la torre de vigilancia. Equípate con un cuchillo y sube la escalerilla, para acabar con sigilo con el guardia que hay arriba. Ahora, equípate con el fusil francotirador. Sadie te ordena que lo utilices para acabar con los guardias frente al granero (usa el Dead Eye). Ahora, sigue a Sadie hasta el lugar donde estaban los guardias. Tras coger a otro guardia como rehén 66, ve hacia la entrada de la prisión. Una vez allí, intercambiáis al guarda por John. Corre tras Sadie y John hasta el puente y ponte a cubierto detrás de las cajas. El objetivo es llegar los tres juntos hasta el bote, a la vez que mantienes a



raya a los guardias. Acaba con tantos como puedas para facilitar la huida. Una vez en la embarcación, agáchate y usa el Dead Eye para eliminar a los guardias que os disparan desde la orilla. Ya en tierra, cabalga hasta Beaver Hollow, a vuestro nuevo campamento. ¿Un final feliz? No tanto: el rescate de John ha provocado que buena parte del mapa esté en rojo, ya que han puesto precio a tu cabeza y a toda la banda.

4. UNA SIMPLE VISITA DE CORTESÍA

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Dispara a la cabeza de tres enemigos a caballo.
- ⋆Tras acabar con Cornwall, llega a los caballos en 2:45 minutos o menos.
- ⋆No uses objetos curativos.

El primer paso es buscar a Micah en Annesburg, al este del campamento y entre dos casitas de madera. En ese callejón Dutch se une a vosotros. Sigue a ambos por el camino del río, con destino a los muelles. Tras llegar, escóndete detrás de los cajones. ¡Es Leviticus Cornwall! Estalla entonces un tiroteo, así que aprovecha tu posición 67. Corre tras Dutch cuando éste lo haga, manteniendo a raya a los enemigos que os persigan. Si lo pierdes de vista, simplemente sube las escaleras. Al llegar al otro lado del edificio, Dutch te ordena que mates a



varios a la vez: dispara al carro con combustible para complacerle. Sigue hacia delante y ve a caballo tras Dutch y Micah. Presta atención al minimapa para conocer la posición de los perseguidores, y usa el Dead Eye para eliminarlos.

5. NO BUSQUES REDENCIÓN

Requisitos medalla de oro:
- Termina la misión en 1:20 minutos o menos.
- Encuentra a Edith Downes en 1:10 minutos o menos.

Si tu nivel de Honor es de 4 o superior, busca a Edith Downes en la mina de carbón de Annesburg. Tras la conversación, dirígete a la colina para salvar a su hijo, Archie, en una pelea con el capataz. Unas horas más tarde, vuelve a buscar a Archie en el callejón junto al vendedor de periódicos de Annesburg 68. Activa el Eagle Eye y sigue el rastro que te



conduce hacia el noroeste. Tienes que convencer a Edith para que regrese a la ciudad y llevarla de vuelta con Archie.

6. DE HOMBRES Y ÁNGELES

Requisitos medalla de oro: sin requisitos.

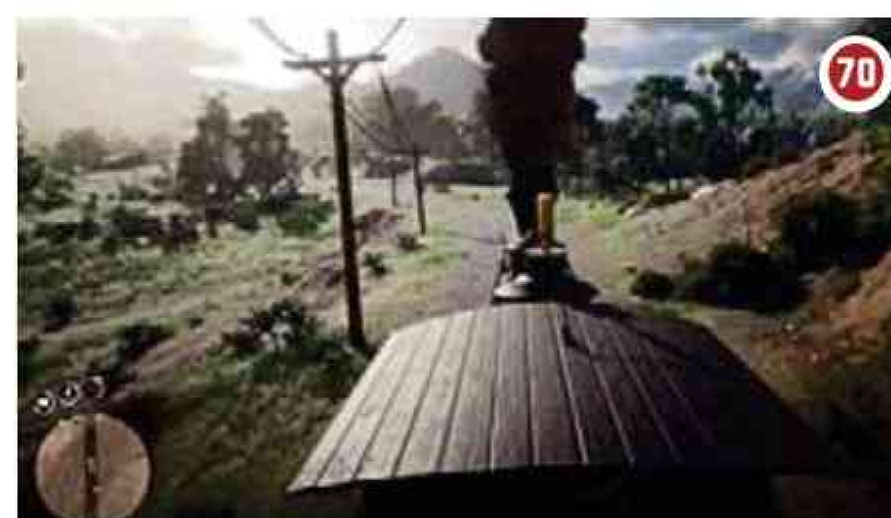
Ve a hablar con la hermana Calderón en la iglesia de Saint Denis 69. Puedes donarle alimentos, dineros o ambos. Por supuesto, la mejor opción es la tercera. Nuestro Arthur está hecho todo un santo...



7. EL CAMINO DEL AMOR VERDADERO (PARTES IV Y V)

Requisitos medalla de oro:
- Dispara a la cabeza de cinco Braithwaite.
- Completa la misión en 7:30 minutos o menos.

Tras leer la carta que te ha dejado, reúnete con Penelope en la zona marcada en el mapa. Súbela a tu caballo para llevarla a la estación de tren. Compra los billetes de la pareja y prepárate para pegarte con los primos de Beau. Después, sube al tren. Ve a la plataforma de la parte trasera y acaba con



los Braithwaite por medio del Dead Eye. Por último, ve a la locomotora y conduce el tren a la estación de Riggs 70.

8. LAS DELICIAS DE VAN HORN

Requisitos medalla de oro:
- Usa un rifle de largo alcance y acaba con cinco soldados con disparos a la cabeza.
- Consigue al menos un 85% de precisión.

Reúnete con Micah en el porche de la oficina postal de Van Horn. Después, sigue a Bill para robar la diligencia de los explosivos. Ten cuidado de evitar las patrullas de los Pinkerton, pues vigilan esta zona. Una vez en el lugar señalado, ponte en posición. Busca el hueco en el lado sur del edificio (te lo indica el minimapa). Entra y sube al segundo piso, para situarte en la ventana rota 71, mirando a Bill. Desde dicha posición tienes que abatir a cinco solda-



dos, por medio del Dead Eye. A continuación, regresa con Bill para escapar en la diligencia. Mientras él conduce, deshazte de los perseguidores. Pronto os reuniréis con Micah. »

» 9. EL PUENTE HACIA NINGUNA PARTE

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Coloca la dinamita en 1:35 minutos o menos.
- ⋆Escapa del tren en menos de 19 segundos.

Para empezar esta misión ve a la Estación de Baco, entre Grizzlies East y Cumberland Forest. En la parte trasera del carromato te espera John. Entre los dos vais a llevar la dinamita en... ¡la clásica vagoneta del Far West! Pulsa **X** para bajar la palanca y suéltalo para subirla. Después, coloca las cajas de dinamita alternando entre **L2** y **R2**. Tras terminar de poner todas las cajas, baja por la escalerilla para reunirte con John. Coge dinamita y colócala en la base del puente (que aparece marcada en el minimapa). Tienes que plantar la dinamita en tres pilares. A continuación, sube la escalerilla cuanto antes y vuelve a la vagoneta, para escapar de inmediato del tren que se aproxima (72). Vuelve con John y activa el detonador para destruir el puente.



10. FURIA DESATADA

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Deja KO a dos soldados en el barco.
- ⋆Agrupa los caballos para llegar a la orilla en 1:30 minutos o menos.

Necesitas hablar con el Reverendo Swanson. Charles y Águila Voladora os interrumpen, ya que necesitas recuperar los caballos de su tribu. Ve tras el grupo hasta reuniros con los compañeros de Águila. Sigue al bote de Águila para ponerte a la altura del barco. Una vez a bordo, no puedes matar a nadie, así que usa los puños y el sigilo para dejar inconsciente al primer guardia. El segundo está arriba, a la derecha de las escaleras. Noquea también a uno de los jugadores de póker. Destruye el ancla con dinamita y, ya en tierra, libera a los caballos. Tienes que nadar hacia los animales y conducir a tres de ellos a la orilla (73). El resto es sencillo: monta uno de los caballos y los otros dos te seguirán. Ve al marcador del minimapa. Tras la secuencia, acepta la nueva propuesta de Águila Voladora.



11. ARQUEOLOGÍA PARA PRINCIPIANTES

Requisitos medalla de oro:

- ⋆Recupera las reliquias sin ser descubierto.
- ⋆Recupera las reliquias en 1:30 minutos o menos.

Pon rumbo al norte, a la Reserva Wapití, y reúnete con Lluvia Repentina. Tras la secuencia ve tras él, junto con Águila Voladora y el Capitán Monroe. Acepta ayudar al Capitán y luego sigue a Lluvia Repentina en busca de hierbas medicinales. No hace falta que dispares a los lobos. Prosigue con la conversación mientras el indio recoge las hierbas. De vuelta a la reserva, usa el Eagle Eye para encontrar pistas del robo de la Chanupa. Habla con Lluvia Repentina y examina el campamento del ejército con los prismáticos. Dirígete allí. Las reliquias están junto a la hoguera, así que recupéralas sin ser descubierto (74). Vuelve con Lluvia Repentina.



12. HONOR ENTRE LADRONES

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Recupera las medicinas sin ser descubierto.
- ⋆Completa la misión en cinco minutos o menos.

Para esta misión debes buscar al Capitán Monroe, cerca de la reserva Wapití. Síguele hasta la localización del vagón con las vacunas y medicamentos. Descabalga y ve tras Monroe por el filo del saliente, para ver por dónde llega el carromato con las medicinas. Recuerda que los medicamentos deben quedar intactos, por lo que no puedes atacar el transporte. Lo que debes hacer es ir a caballo en la misma dirección que el carro y acabar con sus ocupantes 75. Acércate por detrás



y salta al carromato pulsando **Cuadrado** . Roba los suministros con **Triángulo** y salta desde el carro. Ahora, llama a tu caballo y regresa con el Capitán Monroe a toda pastilla.

13. EL BELLO ARTE DE LA CONVERSACIÓN

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Mata a tus perseguidores durante la fuga.
- ⋆Completa la misión en 9:30 minutos o menos.
- ⋆Consigue al menos un 75% de precisión.
- ⋆No uses objetos curativos.

Sigue a Lluvia Repentina y Charles a tu encuentro con el Coronel Favours. Una vez hayas cruzado el río y llegado al campamento, busca al Coronel, que te espera junto a una mesa. Cuando empieces a toser, ve a una de las tiendas para que te proporcionen un remedio a tu dolencia. Dentro, escucha la conversación entre los dos soldados. Tras la detención de Monroe, coge un rehén para exigir la inmediata liberación del Capitán 76. Una vez lo hayas conseguido, ve despacio hasta tu caballo y suelta al re-



hén. Escapa del campamento junto con Monroe, eliminando a todo aquel que os persiga. Cuando derriben al caballo de Monroe, defiéndele a tiro limpio. Con todo despejado, lleva en tu caballo al Capitán Monroe hasta la estación.

14. ADIÓS, QUERIDO AMIGO

Requisitos medalla de oro:
- ⋆Encuentra al tirador en menos de 45 segundos.
- ⋆Efectúa 8 disparos a la cabeza con un arma de largo alcance.
- ⋆Completa la misión en 6:30 minutos o menos.

Sadie Adler te espera en la taberna de Saint Denis, junto a Dutch. Síguelos hasta la horca. Tan pronto como te hayas disfrazado, continúa hasta el patíbulo. Los O'Driscoll planean liberar a los prisioneros, de modo que sigue a Dutch a los callejones para conocer los de talles de su plan. Parece que uno de sus hombres va a disparar desde el tejado, para provocar el caos. Sigue a Dutch hasta el marcador del mapa para encontrar cuanto antes al tirador y liquidarlo 77. Sadie se



encarga de los O'Driscoll entre la multitud, así que ayúdala desde tu posición cuando aparezcan más enemigos. Por último, vuelve al campamento con Sadie y Dutch. Busca en tu tienda una carta de Mary. »

» 15. HIJOS PREFERIDOS

Requisitos medalla de oro:

- Elimina al soldado del cañón en 45 segundos o menos.
- Efectúa un mínimo de 35 disparos a la cabeza.
- No uses objetos curativos.

Tienes que reunirte con Dutch y Águila Voladora en el acantilado de Cumberland Forest, cerca de Firewood Rise (basta con que te dirijas a la zona marcada en el mapa). Tras escuchar el plan, coge la bobina y cablea la dinamita que Dutch está colocando (pulsa Cuadrado en cada árbol). Tienes que conectar el cable en los cuatro puntos marcados en el minimapa. Ahora, espera agachado junto al detonador. Cuando el juego te lo indique, activa los explosivos. Los soldados inician un tiroteo, de modo que usa el Dead Eye para deshacerte de ellos y de sus refuerzos. A continuación, saquea los cadáveres. Pronto estarás bajo fuego de cañón: localiza cuanto antes al artillero colina arriba, eliminando a los soldados que salgan a tu paso. Tras la secuencia, sigue a Dutch a caballo. Cuando no puedas continuar, descabalga y envía lejos a tu caballo. Ve detrás de Dutch a pie, acabando con los enemigos que surjan (presta atención a los de las posiciones elevadas 78). ¡Son demasiados! Salta al agua con Dutch, cogiendo su mano para poder escapar con vida.



16. EL HIJO DEL REY

Requisitos medalla de oro:

- Infíltrate en el fuerte disparando a la cabeza de los soldados a tu paso.
- Durante la huida en canoa, elimina a un mínimo de 15 enemigos.
- Consigue al menos un 80% de precisión.

Cabalga hasta la reserva Wapití para hablar con Charles y después con Lluvia Repentina. Sigue a Charles a caballo hacia el fuerte en el que se encuentra prisionero Águila Voladora. Asegúrate de equiparte con el cuchillo y el arco. A continuación ve tras Charles, ata a tu caballo y duerme hasta que sea de noche. Debes seguir a Charles agachado, con el arco equipado. Apunta a la cabeza del guardia de la derecha para eliminarlo con sigilo. Luego, avanza por el muro y dispara al guardia que hay en la torre. Tras la secuencia, trepa por la cuerda y deshazte del guardia que te señala Charles. Sigue avanzando, eliminando a los soldados que hacen guardia: uno más adelante y otra pareja unos pasos después. Tras liquidar a un soldado más, Charles te pide que vayas a la torre. Ábrete paso acabando con cualquier enemigo que veas. Luego, dispara a la lámpara que hay encima de las cajas, para provocar un fuego que os sirva como distracción. Sigue a Charles hasta las celdas, deshazte del guardia y coge sus llaves. Libera a Águila Voladora. Estalla un tiroteo: cuando hayas matado a suficientes soldados con el Dead Eye 79, sigue a Charles y Águila hacia la salida. Despeja la salida con dinamita y llega hasta los caballos. Al llegar al río, desmonta y acaba con cualquier perseguidor mientras Charles prepara la canoa. Sigue eliminando enemigos desde la embarcación. Evita las rocas durante el trayecto. En el tramo final, haz caso a Charles y dispara a los jinetes, no a los caballos. Por último, llega hasta la orilla.



17. SADIE ADLER, VIUDA

Requisitos medalla de oro:
- ★Dispara a la cabeza del tirador en el establo.
- ★Despeja el establo sin sufrir daño.
- ★Completa la misión en 5:30 minutos o menos.

Localiza a Sadie en el campamento y acepta su propuesta. Debes acompañarla a Hanging Dog Ranch, hasta el refugio de los O'Driscoll. Súmate al tiroteo 80, prestando atención al tirador en el segundo piso del establo. El objetivo está claro: acabar con todos los O'Driscoll, en el exterior y en el interior.



Al terminar, busca a Sadie en la segunda planta de la granja. Antes de irte, registra bien los cadáveres y las instalaciones.

18. MI ÚLTIMO HIJO

Requisitos medalla de oro:
- ★Salva a Paytah.
- ★Efectúa al menos 30 disparos a la cabeza.
- ★Consigue al menos un 80% de precisión.
- ★No uses objetos curativos.

Dutch te espera en el campamento. Águila Voladora aparece para que acudas cuanto antes en ayuda de su tribu. Ve tras él a caballo. Una vez en el fuerte, descabalga y dirígete hacia la fábrica, acabando con cuantos enemigos se te crucen. Sigue a Sadie y no pierdas de vista los puntos rojos del mapa, que indican la proximidad de enemigos. Cuando entre en acción la ametralladora, usa el Dead Eye para liquidar al tirador. Después, ve al extremo opuesto del tren. Salva a Paytah y elimina a los soldados a tu paso. Regresa junto a Dutch y síguele a la fábrica 81, en concreto al despacho que vi-



sitaste en una misión anterior. Requisa todos los objetos de valor y escapa. Ponte a cubierto tras los barriles y activa el Dead Eye para acabar con los soldados. Mata al soldado que ha disparado a Águila. Ayúdale a subir a tu caballo y llévalo de vuelta con su padre.

19. NUESTRA MEJOR VERSIÓN

Requisitos medalla de oro:
- ★Efectúa un disparo a la cabeza con Dead Eye, tras saltar del caballo de Dutch.
- ★Completa la misión en once minutos o menos.
- ★Ábrete paso en el tren con un mínimo de 80% de precisión.
- ★No uses objetos curativos.

Busca a Dutch en el campamento y escucha su enésimo plan. Cabalga y sigue a John para conseguir algo de dinamita. Regresa con Dutch e id todos a Saint Denis. Para alcanzar el tren, cabalga tras él y salta pulsando **Cuadrado**. Enseguida encontrarás resistencia armada. Ve tras John hasta llegar a un muro que debes trepar, además de saltar de vagón a vagón. Tras el incendio, cruza el humo y salta al otro lado. Un enemigo intenta sorprenderte por la espalda 82, pero es fá-



cil de eliminar con el Dead Eye. Usa la ametralladora para acabar con las oleadas de enemigos. Cuando se te indique, deja el arma y ve al frente. Coloca la dinamita para abrirte paso al furgón blindado. Tras coger todo el dinero, salta del tren. »

» 20. RED DEAD REDEMPTION

Requisitos medalla de oro:

- Efectúa 7 disparos a la cabeza mientras cubres a Sadie.
- Cuando Sadie sea capturada, alcánzala en menos de un minuto.
- Consigue al menos un 70% de precisión.
- No uses objetos curativos.

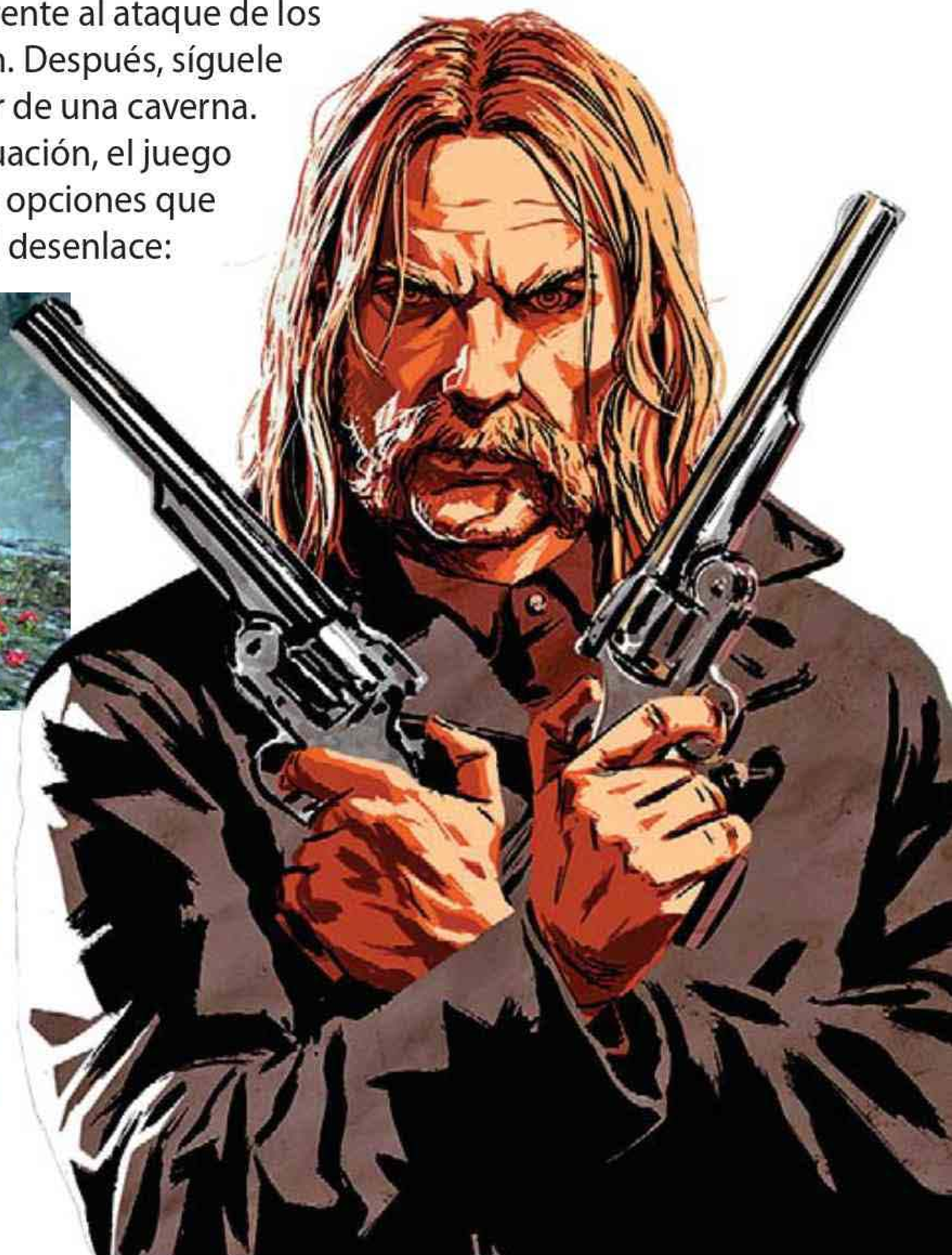
La misión comienza tras regresar al campamento. Después de la secuencia, ve con Sadie a rescatar a Abigail. Cubre a Sadie en el tiroteo y ve hacia el faro, para subir a la cima. Desde esa posición, acaba con los enemigos, sin perder de vista a tu compañera para evitar que sufra daños. No pases por alto los enemigos de los balcones. Cuando capturen a Sadie, sal del faro y ábrete paso entre los enemigos, siempre atento a su posición en el minimapa. Una vez en los muelles, entra de inmediato en la oficina postal. El Dead Eye se activa, dándote la oportunidad de liquidar a todos los enemigos en el interior. Quítale el arma a Milton, pulsando **Círculo** repetidas veces. Escapa a caballo con Sadie y Abigail, encargándote de los enemigos que os persigan. Despídete de las mujeres y ve al encuentro de Dutch. Tras la intensa secuencia, haz frente al ataque de los Pinkerton. Después, síguele al interior de una caverna. A continuación, el juego te da dos opciones que alteran el desenlace:

Opción A: Ayuda a John
Esta es la opción correcta (83). Sigue a John mientras disparas a los enemigos a tu paso. Tú te quedas atrás para proteger la huida de John. A continuación, pelea cuerpo a cuerpo contra Micah, bloqueando sus ataques cuando te tire al suelo. Arrástrate hasta la pistola y disfruta de la siguiente escena.

Opción B: Coge el dinero
Si eliges esta opción también tendrás que enfrentarte a Micah, al salir de la cueva (84). El final será peor para Arthur.







EPÍLOGO PARTE 1: RANCHO PRONGHORN

1. LA RUEDA



Requisitos medalla de oro:
★Llega al rancho Pronghorn sin que se te caigan los víveres.
★Hazte con el carromato en menos de un minuto.

Tu destino es Strawberry. Aparca y entra a la tienda, para buscar trabajo. El dueño te encarga que lleves unos víveres a un rancho cercano. Antes, busca a Abigail y Jack en la consulta del doctor. Vuelve al carromato y lleva los víveres al señor Geddes, en el rancho Pronghorn. Una vez allí, ve a la puerta principal. Poco después, dos gamberros se hacen con tu carromato . Ve tras ellos a caballo ❶ y recupera tu vehículo. Regresa al rancho y habla con el señor Dickens.

2. PEQUEÑOS PLACERES



Requisitos medalla de oro:
★Llena un cubo de leche en diez segundos.
★Completa la misión en 5:15 minutos o menos.

Habla con el señor Dickens para iniciar la misión. Sigue a Abe por el rancho hasta que Jack y Abigail lleguen a la casa. Tras la secuencia, ve con Abe hasta la vaqueriza. ¡A ordeñar se ha dicho! Sigue las indicaciones en pantalla hasta llenar tres cubos de leche ❷. Ahora, deja que Abe te conduzca hasta el establo. Coge la horquilla y ponte a limpiar todo el estiércol, depositándolo en la carretilla. Cuando termines, deja la horca donde estaba. Por último, entra en la casa.

3. RANCHO PARA PRINCIPIANTES



Requisitos medalla de oro:
★Repara la primera cerca en 1:30 minutos o menos.
★Que el toro no te embista.

De nuevo, ve a hablar con el señor Dickens. Vas a montar una cerca: primero has de clavar el poste y luego colocar los tres travesaños. Repite el proceso con la siguiente cerca. Ahora tienes que domar al toro. Ve tras él cuando se escape y usa el lazo para atraparlo ❸, siguiendo las indicaciones en pantalla. Ten cuidado si te embiste, pues puede hacerte mucho daño si no lo esquivas a tiempo. Un buen momento para echarle el lazo es mientras descansa tras embestir. Para terminar, tranquiliza al animal.

4. PATERNIDAD PARA PRINCIPIANTES

Requisitos medalla de oro:
★Haz que Jeremiah se agote en 45 segundos o menos.
★Dale una golosina a Jeremiah.
★Enseña a Jack a montar.
★Gana la carrera.

Tienes que ir con el señor Geddes para dar paso a esta misión. Sigue a Abe y verás »



» que Duncan ha perdido el control de su caballo, Jeremiah. Ve con él y sigue los pasos indicados en pantalla para tranquilizar al animal. Después, móntalo y haz que se agote, galopando "a saco" por el rancho. Vuelve cuando Jeremiah se haya quedado sin energía, y mételo en el corral donde está Duncan. Obsérvale montar hasta que venga a buscarle su madre ❹. A continuación vas a ayudar con el parto de la yegua. Sigue al señor Geddes. Tienes que encontrar las patas del potrillo, tal y como se te indica en pantalla. Después, agárralas y tira para sacarlo al exterior. Vuelve a la casa para hablar con Abigail. Después de la escena, ve a la parte izquierda de la casa y monta a Jack en tu caballo. Por medio de las indicaciones en pantalla, enséñale a llevar el caballo. No le digas más de tres veces que vaya más rápido o tendréis un accidente. Después, gana la carrera de vuelta al rancho.

5. VIEJOS HÁBITOS

Requisitos medalla de oro:

- ★Derrota al hombre de Laramie sin sufrir daños.
- ★Vence a Laramie en 25 segundos o menos.

Esta misión comienza automáticamente tras el desenlace de la anterior. Ve a investigar qué es todo ese jaleo proveniente del rancho Pronghorn. Tras la secuencia, pelea con el matón de Laramie ❺. Bloquea sus golpes con **Cuadrado** y dale su merecido, hasta que Abigail intervenga en la pelea.



6. PATERNIDAD PARA IDIOTAS

Requisitos medalla de oro:

- ★Mata a los tres enemigos usando el Dead Eye.
- ★Regresa al rancho en 1:30 minutos o menos.

Ve a hablar con Abigail. A continuación, lleva el carromato hasta Strawberry, para aparcar en la oficina postal. Entra y habla con el empleado. Tras recoger el correo, regresa al rancho Pronghorn. Durante el trayecto, sigue las indicaciones para enseñar a Jack a conducir el carromato. Después de la escena, enfréntate a los tres hombres que te estaban siguiendo. No te molestes en dialogar ni pierdas el tiempo provocándoles. Directamente saca tu arma y liquídalos a todos ❻. Vuelve con Jack y, de camino, escoge entre regañar a tu hijo o darle ánimos ante lo que ha visto.



7. ¿JIM MILTON CABALGA DE NUEVO?

Requisitos medalla de oro:

- ★Mata a 10 enemigos con las armas de mano.
- ★Efectúa un mínimo de 15 disparos a la cabeza.
- ★No uses objetos curativos.

La misión se pone en marcha en cuanto hables con el señor y la señora Geddes. Corre al granero para salvar a Dickens. Una vez allí, debes deshacerte de los hombres de Laramie a puñetazo limpio. Tras la secuencia, ve con Abe y Geddes al rancho Hanging Dog para enfrentarte a los dueños. Estalla un tiroteo y tienes que acabar con todos los rancheros ❼.



Usa las cercas y cajas como cobertura. Si te cuesta localizar a los enemigos en la oscuridad, activa puedes recurrir al Eagle Eye. El último de los Laramie se esconde en el granjero. Dale una paliza a golpes y después dispárale. Por último, vuelve al rancho Pronghorn.

8. MATERNIDAD

Requisitos medalla de oro:
- ⭑Completa la misión en 1:30 minutos o menos.

Después de la secuencia, dirígete al hogar de los Geddes y habla con el mensajero, que tiene un telegrama para ti. Vuelve a tu casa para hablar con Abigail; luego, céntrate en tus tareas en la granja. Puedes elegir entre ordeñar a las vacas, limpiar el estiércol o reparar las cercas ❽. Cuando te avi-



sen, ve a hablar con los Geddes para concluir la misión.

9. EMPLEO CON GANANCIAS

Requisitos medalla de oro:
- ⭑Cuando llegues a Strawberry, localiza a Kirk en menos de treinta segundos.
- ⭑Tras subir al caballo, atrapa y ata a Kirk en 1:15 minutos o menos.

El primer paso de esta misión es viajar a Valentine para reunirte con Sadie Adler. Entra en la taberna y, terminada la secuencia, cabalga con Sadie hasta Strawberry. Una vez allí, os separáis para buscar a vuestra "presa". Puedes preguntar a los vecinos para que te den pistas sobre el paradero de Kirk. Habla con el dueño del hotel y luego sube a la habitación Número 3. Al irrumpir haces que Kirk huya ❾ por



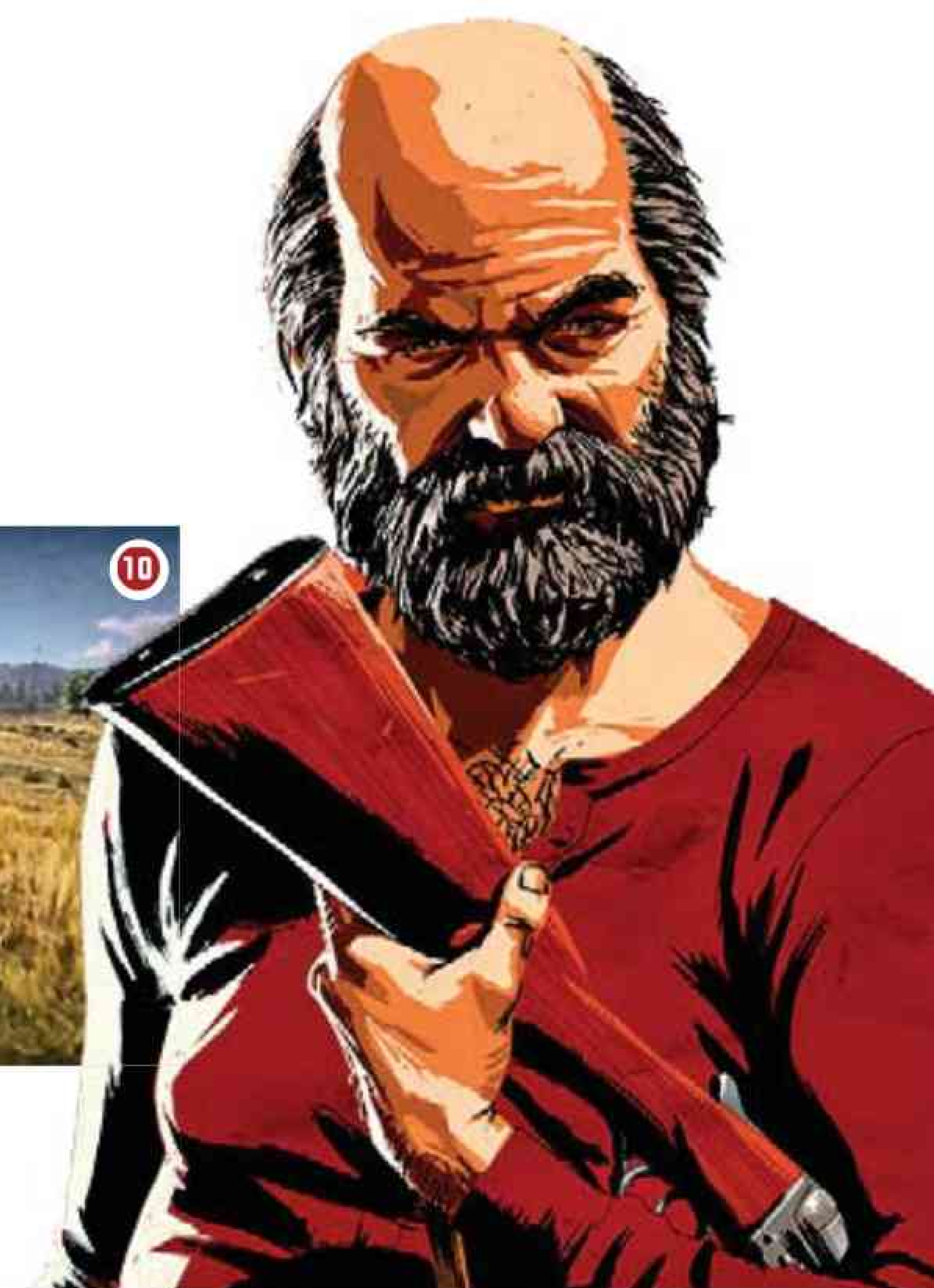
la ventana: síguele y sube a tu caballo. Usa el lazo para tirarle de su montura, pero asegúrate de que no pierda la vida en el enfrentamiento. Átale y llévale hasta el caballo de Sadie.

10. ¿EL HOGAR DE LA BURGUESÍA?

Requisitos medalla de oro:
- ⭑Completa la misión en 2:30 minutos o menos.

En esta misión tu objetivo es Ansel Antherton, que se encuentra en el banco de Blackwater. Una vez allí, habla con uno de los cajeros, quien te indicará que entres en el despacho. Tras la secuencia, monta tu caballo y pon rumbo a Beecher's Hope. Al llegar no tardan en surgir los problemas: tú decides si pagas a los matones, los intimidas o directamente eliminarlos. De vuelta en Blackwater, ve con Uncle de nuevo a Beecher's Hope ❿.





»

EPÍLOGO PARTE 2: BEECHER'S HOPE

1. AMIGOS A PUÑETAZOS

Requisitos medalla de oro:

* Tras llegar a Saint Denis, encuentra a Charles en 1:50 minutos o menos.
* Acaba con todos los hombres de Martelli en 10 segundos.

Habla con Uncle para que comience la misión. La acción se traslada a Saint Denis, donde debes recabar información sobre Charles, por ejemplo en la taberna. Cuando sepas su ubicación, ve a Saint Saturnines, la zona marcada en el mapa. Tras la secuencia, debes apostar: a favor o en contra de Charles. Tranquilo, tu decisión no afecta al desarrollo del juego; pero si quieres algo de dinero fácil, apuesta a su favor. Además, puedes animar a tu luchador y abuchear al rival ⓫. Tras la pelea, ve con Charles a recoger



su equipaje. Después de la escena estalla un tiroteo contra los hombres de Martelli. Acaba con todos ellos para poder escapar. Sube al carromato con Charles y ve a Saint Denis, al encuentro de Uncle.

2. ARREGLOS CASEROS PARA PRINCIPIANTES

Requisitos medalla de oro:

* Completa la misión en 18 segundos o menos.

Empieza por hablar con Uncle, que se encuentra junto a la hoguera de Beecher's Hope. Ha llegado el momento de tirar abajo tu casa, para lo cual vas a usar a los caballos, haciendo que la arrastren. Primero, échate hacia atrás pulsando el stick izquierda hacia abajo. Al mismo tiempo, pulsa **X** sin



cesar para tirar de las bridas y derribar la cabaña ⓬.

3. UN DÍA DE TRABAJO HONRADO

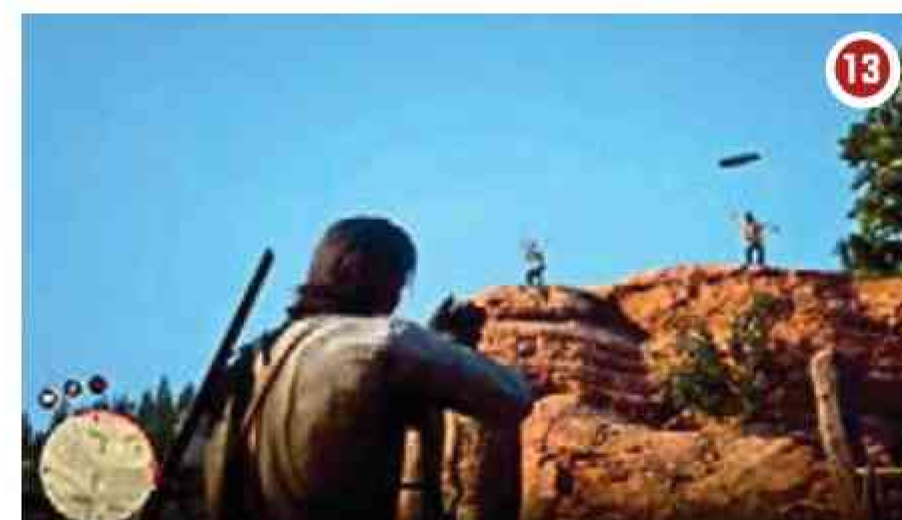
Requisitos medalla de oro:

* Mata a todos los hombres de Langton durante la huida a caballo.
* Escapa con Shane Finley en 5 minutos o menos.
* Consigue al menos un 70% de precisión.
* No uses objetos curativos.

Regresa a Blackwater y busca a Sadie en la taberna. Después, cabalgad juntos hasta el cañón del valle. Sigue a Sadie por el desfiladero y saca los prismáticos, para comprobar la posición de los hombres de Langton, pero con cuidado de no alertarles. Ahora, ve a caballo tras Sadie hasta el final del cañón. Tras desmontar, tienes tres opciones para actuar:

1. Infiltrarte con sigilo
2. Amenazarles
3. Liarte a tiros

La decisión más práctica es la del tiroteo: aunque arruina el factor sorpresa, desde tu posición elevada es fácil acabar con muchos de los oponentes.



Hazlo y ve cañón abajo, eliminando enemigos a tu paso ⓭. Cuando hayas terminado, coge a Shane Finley y ponlo sobre tu caballo para escapar, siguiendo a Sadie. Deshazte de los enemigos que os persigan. Regresa con Sadie a Blackwater, a la oficina del sheriff, para depositar a Finley en una celda.

4. LA CAJA DE HERRAMIENTAS

Requisitos medalla de oro:
- Efectúa disparos a la cabeza para acabar con todos los Skinner que se esconden en los árboles.
- Encuentra al señor Wayne en 2:15 minutos o menos.
- Usa sólo armas de mano.
- No uses objetos curativos.

Necesitas una casa prefabricada, así que ve a la serrería de Blackwater para hablar con un tal Albert Cakes. Tras la conversación y una vez en el carromato, ve tras Charles hasta llegar a Manzanita Post. Baja del carromato y busca a Nils, junto a la cabaña de troncos. De vuelta al carro, sigue a Charles hasta que se produzca un ataque en emboscada. Dispara a todos los hombres de Skinner que se interpongan en tu camino, usando como cobertura el carromato de la derecha. Cuando



hayas terminado, corre al bosque para salvar al señor Wayne. Los matones se esconden en los árboles (14), al igual que el señor Wayne y el resto de herramientas. Con ellas en tu poder, vuelve al carromato y conduce hasta Beecher's Hope.

5. UNA NUEVA JERUSALÉN

Requisitos medalla de oro:
- Clava los clavos con un 80% de precisión.
- Completa la misión en 3:35 minutos o menos.

¿Te apetece construir una casa nueva? Habla con Uncle y sigue las indicaciones en pantalla. El primer paso consiste en llevar las vigas de madera al lugar de construcción. Luego, debes clavarlas junto a las tablas. Pulsa **X** para poner "en marcha" el martillo y presiona ese mismo botón siguiendo



el ritmo del brazo. A continuación, levanta el andamiaje de madera (15) y pon las tejas.

6. UN FAVORCITO PARA UN VIEJO AMIGO

Requisitos medalla de oro:
- Expulsa a todos los hombres de Cortez en treinta segundos o menos.
- Efectúa cinco disparos a la cabeza mientras cubres a Sadie con un rifle de largo alcance.
- Mata a cinco enemigos con disparos desde la cadera.
- No uses objetos curativos

Tras hablar con Uncle para activar esta misión, síguele a caballo hasta la serrería de Blackwater. Después de hablar con el propietario verás una secuencia. Luego tienes que acompañar a Sadie a Painted Sky, para ayudarle con otro objetivo de cazarrecompensas. Una vez en tu destino, investiga el granero para localizar a Cortez. Puedes forzar la cerradura o abrir la puerta de una patada. Quítate de encima a Cortez (16), derríbalo a puñetazos y luego cabalga tras Sadie hacia Rhodes. Ve a la oficina del sheriff para entregarle a Cortez. Tras la secuencia, la



banda Del Lobo os ataca. Enfréntate a ellos para hacer que salgan de Rhodes; para esto es mejor que uses el fusil de francotirador en combinación con el Dead Eye. Cuando Cortez trate de escapar, dispara a su barca para que vuelva con vosotros. A continuación, ve tras Sadie hasta Dewberry Creek. »

» 7. EL MAL DÍA DE UNCLE

Requisitos medalla de oro:
- Efectúa cinco disparos a la cabeza con el arco.
- Tras liberar a Uncle, vuelve a Beecher's Hope en 3:10 minutos o menos.
- Consigue al menos un 80% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Busca a Uncle como inicio de esta misión. Después de la escena, sigue a Charles hasta Tall Trees para rescatar a tu amigo. Empieza por esconder tu caballo entre los árboles. Ve tras Charles hasta que veas a dos hombres de Skinner: deshazte de uno por medio del arco y Charles se ocupará del otro. Continúa avanzando y darás con una patrulla de enemigos; tú decides si acabas con ellos en silencio o dejas que pasen. Ve detrás de Charles, siguiendo la diligencia. Cuando el conductor se detenga para bajar el cadáver, acaba con él con el arco o el cuchillo. Por último, sigue a Charles hasta el campamento de los Skinner. Desde tu posición, usa los prismáticos para localizar a Uncle, en la parte izquierda del asentamiento. Tras la escena se activa el Dead Eye para que acabes con el enemigo que sujeta a Charles (17). Ahora todos los enemigos saben que estás ahí: acaba con ellos. Ya puedes liberar a Uncle, pero al escapar os atacan más enemigos. Corre hasta los caballos y sal del bosque, abatiendo a todo aquel que os persiga en vuestro regreso a Beecher's Hope.


17

8. VOLVER A INTENTARLO

Requisitos medalla de oro:
- Pesca un pez.
- Completa la misión en 5:20 minutos o menos.

Ve junto a Jack para disfrutar de un día de pesca. Está leyendo un libro bajo un árbol. Pescad juntos (18) hasta que Jack eche de menos a Rufus, vuestro perro. Busca al animal al otro lado del camino, pero cuando te hayas alejado debes volver para buscar a Jack. Para salvar a Rufus, sigue las indicaciones y succiónale el veneno.


18

9. UN CABRONAZO REALMENTE GRANDE

Requisitos medalla de oro:
- Dispara al oso cuatro veces cuando se abalance.
- Dispara a la cabeza de los cazarrecompensas, usando el Dead Eye.
- Completa la misión en 7:15 minutos o menos.

Comienza por hablar con Abigail en vuestra casa. A continuación, cabalga tras Sadie hasta Tall Trees. Al llegar a un campamento, busca pistas del paradero de Thurwell, vuestro objetivo, por medio del Eagle Eye. Sigue a caballo el rastro de las pisadas, que te conducen a una pequeña cabaña. Tras la secuencia, el oso cargará directo hacia ti. Activa el Dead Eye y dispárale tanto como puedas, si bien no podrás evitar que se te eche encima (19). Libérate de sus garras pulsando **Círculo** y regresa con Sadie a Blackwater. Dos cuatreros os salen al paso para robaros: acaba con ellos y protege a Sadie. Retoma tu camino a la oficina del sheriff para concluir la misión.


19

10. IMAGINANDO UN NUEVO FUTURO

Requisitos medalla de oro:

- Completa la misión en 7:30 minutos o menos.

La misión comienza tras hablar con Abigail en Beecher's Hope. Sube a tu carromato y pon rumbo a Blackwater. Una vez allí, aparca el carro en la zona marcada en el mapa y ve al estudio de fotografía. Elige entre uno de los cuatro fondos disponibles para la foto 20, además de la pose que más te guste. Tras terminar, ve al Cine Imperial, ¡qué moderno! Compra dos entradas y disfruta de las "imágenes en movimiento" con Abigail. Por último, ve a la orilla del lago y sigue las indicaciones en pantallas para un romántico paseo en barca.



11. VENENO AMERICANO

Requisitos medalla de oro:

- Atrapa a Cleet en menos de 35 segundos.
- Dispara a la cabeza del francotirador.
- Consigue al menos un 85% de precisión.
- No uses objetos curativos.

Ve al comedor de tu casa para iniciar la misión final. Después de la secuencia, galopa hasta Strawberry junto a Sadie y Charles. Ata tu caballo al puente y busca a Cleet, que justamente sale de la oficina postal. Persíguele sin que te deje atrás hasta que Sadie le derribe. ¡Y no llames la atención de los agentes! Tras haberle atrapado, dale un par de golpes a Cleet para obligarle a hablar. Parece que no funciona, así que llévale al patíbulo y oblígale a subir. Ponle la soga y mueve la palanca para que te confiese el paradero de Micah. Una vez Cleet haya confesado, tú decides si quieres colgarle o dejarle con vida. Tu elección no afecta al desenlace. Ahora debes llegar al Monte Hagen. A los pies del monte, descabalga y ponte a cubierto de inmediato. Debes ir sendero arriba hasta ver al francotirador, para poder eliminarlo. Vuelve con Charles antes de subir a la cima del monte. Los hombres de Micah se interponen en tu camino, así que acaba con todos ellos para llegar hasta él. También tendrás que matar a Joe y sus matones. Ábrete paso entre la nieve 21, dando muerte a todo el que veas. Pasada la secuencia, ponte a cubierto. Habla con Dutch y Micah, siguiendo las indicaciones en pantalla. Al instante se activa el Dead Eye: apunta y llena a Micah de plomo 22.







»

MISIONES DE FORASTERO

Estas misiones secundarias surgen al entrar en contacto con personajes pintorescos. Cuando te encuentres cerca de uno de ellos, lo verás marcado con una interrogación blanca en el mapa.

1. ARCADIA PARA AFICIONADOS

Al sureste de Strawberry, junto a un río, conoces a Albert Mason. Tras hablar con él, recupera la bolsa que le ha robado un coyote ❶. Vuelves a encontrarte con Mason en la estación Wallace, donde debes protegerle de los lobos (mejor si usas el Dead Eye). El tercer encuentro tiene lugar cerca del rancho Emerald, y tienes que atrapar a un grupo de caballos salvajes. Cuando le veas en los pantanos de Lagras, lleva su barca a las tres zonas resaltadas del mapa. El último encuentro tiene lugar al norte del Mirador de la Herradura.

2. EL OLOR DEL MAQUILLAJE ARTÍSTICO

La señora Marjorie discute con su amigo Bertram en la taberna de Van Horn: dale una buena paliza (a él, claro ❷). Luego, ve a la zona señalada en el mapa para encontrarte con Magnífico. Cuando escape, persíguelo hasta el río. Crúzalo y busca tres nubes de humo de colores. Si vuelve a desaparecer, estará en el árbol cercano. Persíguelo fijándote en el minimapa. Tras la secuencia, ve al teatro de Saint Denis y termina hablando con el revisor.

3. HERMANO

Dos hermanos discuten en la tienda de Valentine. Activa el Dead Eye y dispara a las botellas sobre sus cabezas ❸. Vuelve a buscar a Proteus y Acrisius más tarde, en la parte trasera de la taberna. Compláceles y dales un puñetazo. El tercer encuentro será en las cataratas de Cumberland. Empuja los barriles y ve a caballo con Helen hasta la zona marcada.

4. RECAUDACIÓN DE FONDOS

Cerca de la sastrería que hay al noroeste de Saint Denis, una mujer busca fondos para los veteranos de guerra. Si le das 20 dólares obtendrás un poco de Honor; en cambio, si asaltas la caja fuerte, perderás gran cantidad de Honor y se pondrá precio a tu cabeza.

5. ES BRITÁNICO, POR SUPUESTO

Margaret está sobre una caravana de circo que ha volcado, entre la estación Emerald y Rhodes. Tras hablar, ve a la zona marcada en el mapa, al este. Captura a la "cebra" y cabalga













con ella de vuelta a Margaret. Después, busca a la ayudante de Margaret, al noreste de Rhodes. Activa el Eagle Eye y sigue el rastro que lleva al "león". Sube su cadáver al carromato y ponte a cubierto tras el tronco que se te indica. Espera a que el "tigre" salte dentro y cierra la puerta. Vuelve con Margaret. El último animal está en el granero del rancho Emerald. Sigue su rastro y ve a los establos al norte del granero. Marca su cabeza con Dead Eye y acaba con el animal. Finalmente, recoge el cuerpo y llévaselo a Margaret.

6. SIN BUENAS ACCIONES

Busca a esta persona al noroeste de la taberna de Rhodes, sentada sobre un cajón de madera. Tras la secuencia pon rumbo al noroeste ❹, a la parte sur de Macomb's End, y acaba con los matones para recuperar el carro del médico, el cual le debes llevar de vuelta.

7. LAS INIQUIDADES DE LA HISTORIA

Jeremiah Compson descansa sobre un banco de la estación de Rhodes. Tras hablar con él, ve a su antigua casa, al norte. Entra por la parte de atrás y busca sus pertenencias, así como cuatro cartas con información sobre Jeremiah. Al analizar la foto de la chimenea aparecen dos enemigos que debes liquidar. Por último, coge la pistola rota de Compson. Abre la trampilla del suelo y coge el libro de cuentas. Regresa con Jeremiah.

8. LOS LAZOS QUE NOS UNEN

Black y White son dos prisioneros que están a las afueras de Rhodes. Quieren que destruyas cinco carteles que ponen precio a sus cabezas. El primer cartel lo tiene un cazarrecompensas en la taberna: pégale un poco para que te lo entregue. Los dos siguientes carteles están frente a la consulta del médico y en el exterior de la armería. Quedan dos carteles, uno en la estación de tren y el quinto al lado de la oficina del sheriff. Vuelve con los presos y quema los carteles ❺. Vuelves a encontrártelos junto al arroyo Dewberry, al norte de Rhodes, y están muy enfermos. Entrégales la medicina o fabrícala tú mismo. El tercer y último encuentro será al noroeste de Strawberry, en una cabaña de madera.

9. EL CAMINO DEL ARTISTA

Encuentra a Charles Châtenay en la taberna de Doyle, en Saint Denis. El siguiente encuentro tiene lugar en un callejón del centro de la ciudad, y debes salvarlo del hombre que le apunta. Vuelve a verlo en la galería de arte de esa misma zona, para ayudarle en una pelea y acompañarle a pie. El encuentro más divertido será cerca de la armería. Charles está disfrazado de mujer y debes escoltarle hasta su barco ❻. ¡Trata de no matar a nadie! »

»







10. UN BRILLANTE SALTIMBANQUI

Marko Dragic te espera en el parque al suroeste de Saint Denis 7**.** Pilota su extraña embarcación y destruye los barcos de guerra inmóviles, evitando las minas. En el siguiente enfrentamiento debes hundir todos los veleros en movimiento. Después, busca a Dragic en Doverhill, en el extremo noreste. Usa el detector de campos electroestáticos y coloca los tres pararrayos en cada uno de ellos. Tras volver al laboratorio, ve a la torre junto a la entrada, analiza los fusibles y actívalos en este orden: primero los interruptores de los lados y luego el de en medio. El tercer encuentro en el laboratorio será mucho menos ajetreado.

11. LAS BONDADES DEL CONOCIMIENTO

Conoce al profesor Bell en los suburbios del noreste de Saint Denis. Luego, ve a la estación de tren de Rhodes y pregunta por el licor al taquillero, Alden. Lee la nota que aparece en tu zurrón y ve al punto de la emboscada, en el cruce de caminos del pantano de Bluewater. Asalta la diligencia y llévala al profesor 8; pero con cuidado, ya que la carga es muy frágil: debes moverte con lentitud y evitando los baches. Tras la escena, dirígete a la comisaría y negocia la fianza de Bell. Su historia sigue de nuevo en los suburbios, cuando te pide que captures a un tal McDaniels, que está al noroeste de la estación Emerald. No te bajes del caballo y atrápalo con el lazo. Llévaselo de vuelta al profesor. El encuentro final tiene lugar tras el ahorcamiento del profesor en Saint Denis. Por último, saquea su cadáver.

12. LA SABIDURÍA DE LOS ANCIANOS

Ve a la base del puente del tren, al oeste de Van Horn 9. Recoge a tu nuevo amigo y llévalo a Butcher Creek. En el siguiente encuentro, ve a la zona marcada y acaba con los perros rabiosos que te ataquen. Luego dirígete al punto marcado junto al puente y salva al aldeano, así como a otra persona que huye por el puente, y escolta a los dos de vuelta a su casa. Tercer encuentro: ve al bosque al suroeste de Butcher Creek y destruye los 13 amuletos malditos, señalados en el mapa. Luego, vuelve con Obadiah. Para la cuarta parte de esta misión, ve a la mina al noroeste de Butcher Creek. Quita el tablón para entrar y, tras la explosión, ve a la abertura de la izquierda. ¡Atento a los gases venenosos! Saquea los cadáveres (si puedes). Tras salir de la mina, vuelve a Butcher Creek y recoge tu botín.

13. IDEALISMO Y PRAGMATISMO PARA PRINCIPIANTES

Viaja a la casa del alcalde, al noroeste de Saint Denis. Luego, ve a la galería de arte. Debes seguir al profesor Shiftacre sin que te descubra. Cuando vaya a la fuente, golpéale pa-

ra intimidarle. Después, regresa con Jean-Marc para nuevas instrucciones. Tras visitar la alcaldía, ve a la zona señalada, al norte de Saint Denis. Cuando llegue la diligencia roja, ponte a su altura al galope y asáltala pulsando Cuadrado. Intimida al señor Fellowes siguiendo las indicaciones en pantalla. En la etapa final debes buscar al propio Jean-Marc. Ve a la Rue de Zacharie de Saint Denis, al sur. Lleva a Jean-Marc a la alcaldía sin que te descubran. Después, sigue a Lemieux: deberás elegir entre matar a Jean-Marc (ganando un descuento permanente del 10% en los comercios) o dejarle ir y obtener un poco de Honor.

14. EL VETERANO

Reúnete con Hamish Sinclair en una roca en O'Creagh Run, al oeste de Annesburg. Tras la conversación, ve al lago del este para recuperar su caballo, Buell. Vuelve a visitar a Hamish al cabo de 24 horas y ponte a pescar, atento a rescatarle cuando caiga al agua. Debes conseguir pescar al escurridizo Lucio Europeo Legendario, para lo cual necesitas el Señuelo de Lago Especial. En tu siguiente visita a Hamish iréis tras un lobo. Usa el Eagle Eye y enfréntate a toda la manada antes de liquidarlo. Para tu último encuentro con Hamish daréis caza al Jabalí Legendario. Sigue su rastro con Eagle Eye y acaba con el animal.

15. INFIERNO AMERICANO, QUEMADO

Evelyn Miller está sobre un promontorio, al suroeste de Strawberry, entre las 6:00 y las 18:00. Vuelve al cabo de un día a su cabaña en Tanner's Reach, al oeste del puesto comercial de Manzanita. Síguele a caballo para liberar al animal atrapado. Una vez en el campamento, deshazte de los cazadores con los puños o a balazos. Vuelve a visitar a Miller 24 horas después y déjale algo de comida en la puerta; repite esto en la siguiente visita. Tu última visita será para saquear su cabaña y quemarla, siguiendo sus deseos.

16. SUEÑOS AMERICANOS

Cerca de la cabaña de Lucky, al suroeste de Valentine, hay un sótano. Sólo podrás abrirlo tras investigar los tres escenarios de homicidio, que explicamos en la sección de **Secretos**. Dentro de ese sótano hay un cuchillo que debes inspeccionar. Pelea contra el atacante y déjale KO con tus puños. Ahora, llévale al punto señalado en el mapa. Cuando intente atacar al sheriff, liquídalo con el Dead Eye.

17. UNA AGRADABLE NOCHE PARA BEBER

Si has tenido algún encuentro fortuito con el Ku Klux Klan o el Pueblo de la Noche, puedes ir al noroeste de Lagras, de noche, y hablar con este personaje. Síguele a su casa y acaba con todos los fanáticos que te atacan con machetes.



»

COLECCIONABLES

ESTAMPAS DE CIGARRILLOS

Este coleccionable forma parte de la misión Fumar y otras aficiones, que comienza al hablar con el desconocido que hay en un banco de la estación Flatneck ❶. Las estampas son esos "cromos" que aparecen en las cajetillas de cigarrillos de primera. Hay 144 estampas, que puedes conseguir comprando cajetillas (aunque te saldrán varias "repes" ❷) o al encontrar paquetes de cigarrillos. Sólo obtendrás premio si completas una colección.

PRIMERA COLECCIÓN: Esposas de la Guerra de Secesión.

PISTOLEROS FAMOSOS: 50 $ y aceite especial de serpiente.

ARTISTAS, ESCRITORES Y POETAS: Elixir de ginseng y 100 $.

VISTAS DE NORTEAMÉRICA: una pepita de oro y 100 $.

FLORES MÁS BELLAS: Cadena de platino y 100 $.

FLORA DE NORTEAMÉRICA: Tónico milagroso especial y 50 $.

ESTRELLAS DEL ESCENARIO: Bolsa de joyas pequeña y 50 $.

FAUNA DE NORTEAMÉRICA: Una piel de conejo en perfecto estado y 50 $.

MARAVILLAS DEL TRANSPORTE: Ron añejo de pirata y 50 $.

CAMPEONES DEL MUNDO: Raíz de valeriana y 50 $.

INVENTOS INCREÍBLES: Dinamita inestable y 100 $.





CABALLOS: Medicina especial para caballo y 50 $.

AMERICANOS FAMOSOS: Tres plumas de águila y 50 $.

Una vez encuentres las 144 estampas, ganarás 200 $.

OBJETOS EXÓTICOS







La misión Duquesas y otros animales se activa hablando con Algernon Wasp. Este personaje está en un invernadero, en el patio de la casa azul al norte de Saint Denis. Wasp te encarga que le busques una serie de objetos. Necesitas cinco muestras de cada tipo de pluma, huevo y orquídea. A cambio, Algernon te recompensará con 760 $, un revólver y un sombrero únicos.

PLUMAS: preferiblemente, las de las aves de los pantanos de Lagras y alrededores ❸.

HUEVOS DE CAIMÁN: puedes obtenerlos en nidos de Lagras ❹, pero suelen estar bien protegidos.

ORQUÍDEAS: busca en el suelo y los troncos de los árboles ❺. Si encuentras un espécimen que no sea para Algernon, puedes enviárselo al comprador que se anuncia en las oficinas postales.

HUESOS DE DINOSAURIO







La misión Prueba de fe se activa al hablar con la paleontóloga Deborah MacGuinness 6, que se encuentra en una zanja al sureste de Mirador de la Herradura. Hay un total de 30 huesos, y debes enviarle las coordenadas a través de cualquier oficina de correos. A medida que encuentres huesos, Margaret te premiará con un trozo de cuarzo, una estatua de calavera y, finalmente, el cuchillo de mandíbula. Esta es la ubicación completa de los 30 restos de dinosaurio:

1. **HEARTLANDS 1:** en los campos petrolíferos 7.
2. **HEARTLANDS 2:** en el arroyo Dewberry.
3. **HEARTLANDS 3:** en la cara de una colina.
4. **HEARTLANDS 4:** en la colina verde.
5. **HEARTLANDS 5:** en Northern Boundary.
6. **HEARTLANDS 6:** desfiladero al sur.
7. **HEARTLANDS 7:** en la casa abandonada.
8. **BIG VALLEY:** en la colina.
9. **BIG VALLEY 2:** en el mirador de Beryl's Dream.
10. **BIG VALLEY 3:** en la cueva al norte.
11. **SCARLETT MEADOWS:** en el arroyo Dewberry.
12. **GRIZZLIES 1:** en la pared rocosa.
13. **GRIZZLIES 2:** en la garganta de Calumet.
14. **GRIZZLIES 3:** en saliente sobre el río Dakota.
15. **GRIZZLIES 4:** en Northern Boundary.
16. **GRIZZLIES 5:** en O'Creagh's Run.
17. **CHOLLA SPRINGS 1:** en el desierto.
18. **CHOLLA SPRINGS 2:** en el desfiladero de Jorge.
19. **HENNIGAN'S STEAD 1:** en Pike's Basin 8.
20. **HENNIGAN'S STEAD 2:** en el río San Luis.
21. **CUMBERLAND FOREST:** en Six Point Overlook.
22. **CUMBERLAND FOREST 2:** en Estación de Baco.
23. **ROANOKE RIDGE:** en el mirador.
24. **ROANOKE RIDGE 2:** en el mirador del valle.
25. **ROANOKE RIDGE 3:** en el río Kamassa.
26. **ROANOKE RIDGE 4:** en Van Horn.
27. **RÍO BRAVO 1:** en Del Lobo Rock.
28. **RÍO BRAVO 2:** en el río San Luis.
29. **GAPTOOTH RIDGE 1:** en North Tumbleweed.
30. **GAPTOOTH RIDGE 2:** en South Tumbleweed.

ROCAS TALLADAS



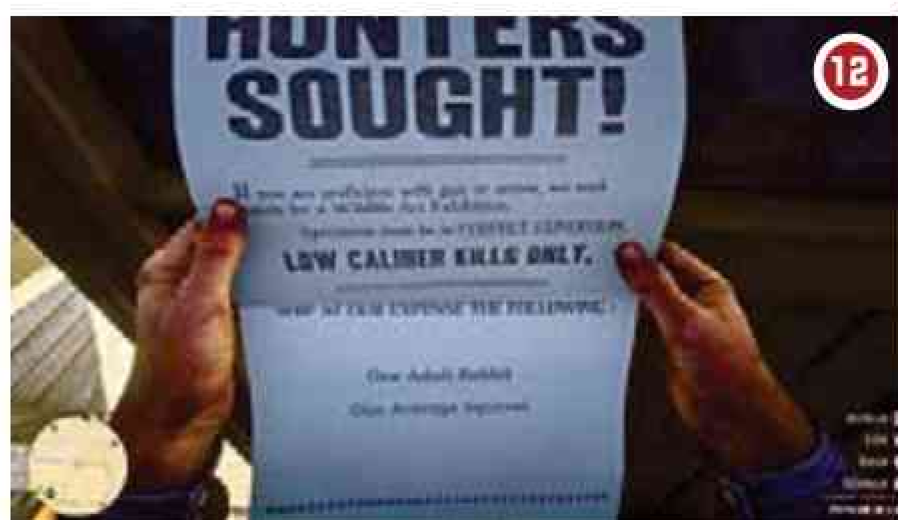




Estos grabados en piedra forman parte de la misión Geología para principiantes que comienza al hablar con Francis Sinclair en su cabaña, al noroeste de Strawberry. Sinclair te dará varias recompensas, siendo la última la mejor: la brújula de latón, con la que »

» un perista puede fabricar el **Talismán de Garra de Cuervo Grande**, que reduce un 20% la degradación de las armas.
ROCA 1: se encuentra en la cima del monte Hagen ❾.
ROCA 2: localízala junto al puente de madera que cruza el estrecho Whinyard.
ROCA 3: está en un saliente de la cima del acantilado sobre el Río Dakota ❿.
ROCA 4: encima del puente de cuerda sobre el Río Dakota.
ROCA 5: en la orilla suroeste del lago Owanjila ⓫.
ROCA 6: cerca de la cima del monte Shann.
ROCA 7: acantilado al suroeste de Mirador de la Herradura.
ROCA 8: búscala en el borde de la meseta, justo sobre las balsas de Heartland.
ROCA 9: en un saliente cerca de la cima de Roanoke Ridge.
ROCA 10: junto a la orilla este del remanso Elysian.

PETICIONES DE CAZA







Estos encargos son similares a los de Busca y Captura. Hay un total de cinco avisos de caza, que encontrarás en las oficinas de correos y estaciones de tren ⓬. Cada aviso tiene una lista de animales: completa un aviso, envía los animales por correo y se desbloqueará el siguiente reto. Obtendrás una recompensa por cada encargo completado. Cuando completes las cinco listas, recibirás una invitación de la señora Hobbs. Ve a verla a su casa al noroeste de Strawberry para recibir la recompensa final: la **Ardilla Disecada**. Y recuerda: todos los animales deben estar en perfecto estado ⓭.

1. **CONEJO Y ARDILLA:** 50 $ ⓮.
2. **CARDENAL, RATA Y PÁJARO CARPINTERO:** 70 $.
3. **ARDILLA LISTADA, PETIRROJO ZARIGÜEYA, OROPÉNDOLA:** 100 $.
4. **AVE CANTORA, GORRIÓN, SAPO, MOFETA Y RANA TORO:** 120 $.
5. **AMPELIS AMERICANO, CUERVO, MURCIÉLAGO, ARRENDAJO AZUL Y CASTOR:** 150 $.

ATRAPASUEÑOS

Los atrapasueños suelen estar colgados de los árboles. Hay un total de veinte repartidos por todo el juego ⓯, y cuando los encuentres todos puedes obtener tu premio. Ve a la cueva detrás de la cascada del remanso Elysian. Sigue hasta la cámara centra y sube hasta un rincón con pinturas rupestres. Examina la imagen del búfalo y obtendrás una punta de flecha antigua, que duplica tu Resistencia cuando tensas el arco.



TÓNICOS ESPECIALES

Estos tónicos te proporcionan "de golpe" el 25% de EXP necesario para subir el nivel de un atributo. Hay 68 tónicos, repartidos en casas o campamentos ⓰. En el caso del Elixir de Ginseng, la Raíz de Valeriana o el Ron de Pirata, puedes conseguirlos al saquear hogueras de bandas, en encuentros fortuitos y al completar colecciones de estampas.



COFRES Y CAJAS FUERTES

Por todo el mapa hay hasta 74 cofres y cajas fuertes, con contenido de lo más "goloso". Puedes encontrarlas a plena vista ⓱, así como en las ruinas de cabañas y otros lugares inusuales. Ten presente que algunos de estos cofres pueden estar custodiados. ¿No sabes cómo abrir la caja fuerte? Lanza a sus bisagras armas como cuchillos o tomahawks. Si ni por esas lo consigues, siempre puedes usar dinamita.



SOLICITUDES DE OBJETOS







En el juego eres el "chico de los recados" de la banda. Ayúdales consiguiendo los objetos que te piden, los cuales puedes conseguir incluso durante las misiones normales. A cambio obtendrás Honor, munición, provisiones o equipamiento. Estas peticiones dependen de distintos momentos del día y del juego, por lo que debes hablar a menudo con tus compañeros.

ABIGAIL: 5 dólares ⓲.
BILL: Gomina.
CHARLES: Licor y una Adelfa.
DUTCH: Pipa ⓳.
HOSEA: Libro "El caso de la bruja en la niebla".
JACK: Dedal de Abigail y un Folletín.
JAVIER: Adelfa ⓴.
LENNY: Reloj de bolsillo.
MARY-BETH: Pluma estilográfica.
PEARSON: Un Conejo y una Brújula naval.
SEAN: Bourbon de Kentucky.
TILLY: Collar.

»

»

TESOROS

TESORO DE LA BANDA DE JACK HALL

1.Busca a Máximo, al oeste de la estación Flatneck y cómprale su mapa del tesoro.
2. Busca una brecha en la cima del Asiento de Calibán ❶.
3.El segundo mapa te conduce al manantial de la Cotorra. Busca cerca de los geiseres.
4.El tercer mapa conduce a O'Creagh's Run. Examina los arbustos del islote en el centro del lago y hazte con el tesoro.



TESORO DE ALTO RIESGO

1.Cuando veas a un individuo que mira por prismáticos, atrápale y quítale su mapa.
2.Sube al saliente detrás de las cataratas de Cumberland. Busca detrás de una roca.
3.Ve a la laguna Barrow. Busca en el "tronco-puente".
4.Baja por el sendero que hay en un risco, al suroeste de Baco. Al otro lado de la cornisa hay una grieta con el tesoro ❷.



TESORO DEL RASTRO VENENOSO

1.Este mapa secreto lo encontrarás en las afueras del lago de Cairn, al sureste de Colter.
2.Ve a Scarlett Meadows, a la roca con forma de rostro humano. En la parte trasera de la colina hay un tronco putrefacto que oculta el segundo mapa.
3.Sube al Montículo de la Serpiente, al suroeste de Van Horn, y mira en el agujero dentro de la "cabeza".
4. Viaja al remanso Elysian, al noroeste de Van Horn, y busca la cueva tras la cascada ❸. Desciende por los túneles y encuentra un hueco a la izquierda: allí está tu tesoro.



DESAFÍO DE LAS ESTATUAS RARAS

1.Dirígete a Window Rock, al noroeste de Fort Wallace. Sube por el desfiladero hasta entrar en una caverna con varias pinturas rupestres. Fíjate en ellas.
2.Ve al Noreste, justo al punto al este de Donner Falls. La hendidura en el granito lleva a una cueva con siete estatuas. Cuenta los dedos de cada una ❹.
3.Las plumas de las pinturas seguían la secuencia **2, 7, 5, 8, 3, 4, 6**. Ahora presiona los botones de cada estatua, siguiendo el orden de los números primos: **2, 3, 5 y 7**. ¡Premio! En el centro aparecerá un pedestal con tres lingotes de oro.



PERSONAJES Y LUGARES ESPECIALES

BANDAS

La de Dutch no es la única banda criminal del juego. Existen varios grupos rivales que pueden tenderte emboscadas, pero también los verás en encuentros fortuitos, por ejemplo atracando a inocentes o en pequeños campamentos En tus viajes también te toparás con guaridas de bandas, donde debes eliminar a gran cantidad de enemigos, fuertemente armados. Hay un total de seis bandas rivales:

O'DRISCOLL: Su base es Six Point y la tomas durante el desarrollo de la historia principal.

MURFREE BROOD: Su fortaleza es Beaver Hollow y también se asalta durante la historia.

SAQUEADORES DE LEMOYNE: su base de Shady Belle forma parte del argumento.

HERMANOS SKINNER: No tienen base, pero los puedes localizar al oeste de Blackwater y en la zona de Tall Trees ❶.

LARAMIE: Su base es el Rancho Hanging Dog, el cual asaltas durante la historia.

DEL LOBO: ¡Tienen tres fortalezas! Thieves Landing está en el extremo este de New Austin; Fort Mercer está al sur de Mercer Station ❷; y la tercera, Twin Rocks, sólo es accesible si has comprado la edición **Special** o **Ultimate** del juego.





ENCUENTROS FORTUITOS

Durante tus viajes se pueden producir estos encuentros inesperados, con iconos temporales de color gris en el minimapa; por ejemplo, presos a los que liberar o personas a las que ayudar. Estas escenas se pueden completar de diversas formas, tanto agresivas como benévolas, que afectan a tu Honor. Además se pueden producir estos encuentros fortuitos especiales:

CAZATESOROS: hazte con el mapa del tesoro de los incautos.

PUEBLO DE LA NOCHE: encuentros fortuitos con la versión del Ku Klux Klan en el juego ❸.

HOMICIDIO: tres escenarios en los que investigar un crimen.



EJECUCIÓN DE DEL LOBO: el sheriff ejecutando a un miembro de la banda Del Lobo.

PERSONAJES ESPECIALES

¿Quieres completar el juego al 100%? No pases por alto a los 29 personajes pintorescos del juego, que van desde sufragistas a predicadores locos, fantasmas y hasta un robot. Cada uno te ofrece diálogos únicos, y puede que te los encuentres en más de una ocasión. La forma en cómo los trates decidirá cómo son vuestros futuros encuentros. ¡Procura ser amable con todos! »

»

LUGARES ESPECIALES

Sitios únicos, misteriosos y divertidos: no pases por alto esta lista de ubicaciones si quieres "exprimir" bien el juego.

PUNTOS DE INTERÉS: Son zonas y edificios que, al examinarlos con Triángulo, Arthur los dibuja en su diario. Hay un total de 46 lugares de interés.

CHOZAS: Cabañas que esconden misterios únicos.

ZONAS DE EVENTOS: Lugares que cambian a lo largo del juego, y en los que puedes ayudar en su desarrollo:

* Appleseed Timber Co.
* Cabaña familiar en construcción, en Castor's Ridge 4.



* Campamento de la Central Union Railroad.

ROBOS EN CASAS

Existe una serie de viviendas que esconden muchas más recompensas de lo habitual. Para iniciar estas misiones, habla con los miembros de la banda de Dutch en el campamento. Pero cuidado: realiza estas misiones tan pronto como puedas estén disponibles, ya que de lo contrario puede que, al avanzar en el juego, dejen de estar disponibles. Todos los robos se pueden realizar a partir del Capítulo 2. La lista completa de robos es esta:

* Granja de cerdos Aberdeen
* Willard's Rest
* Chez Porter
* Catfish Jacksons
* Choza de Lonnie
* Mansión Van Horn
* Cabaña de Watson



Cada casa requiere una estrategia especial, indicada paso a paso por el aliado que te acompañe en cada robo 5.

CAZARRECOMPENSAS

Si vas a las distintas oficinas del sheriff de cada ciudad, encontrarás carteles de **Se Busca**. Estas misiones se desbloquean al avanzar en el juego, y consisten en capturar vivos a una serie de delincuentes, para llevarlos de vuelta a las celdas del sheriff. Hay un total de **10 delincuentes** a capturar, pero sólo necesitas 5 para alcanzar el 100% del juego. Tras coger el cartel de Se Busca, examínalo y el juego te marcará en el mapa el área aproximada donde se esconde tu objetivo.

LINDSEY WOFFORD (vivo o muerto)

* **Ubicación:** en el fuerte al norte de Saint Denis. Ten mucha precaución, ya que la zona está repleta de enemigos 6.

ELLIE ANNE SWAN (viva)

* **Ubicación:** al oeste de Wallace Station 7. Redúcela a ella primero para que no te ataque y luego deshazte de su pareja.





JOSHUA BROWN (vivo)
Ubicación: la mina al noreste de Strawberry. Usa el Dead Eye para neutralizarlo.

MARK JOHNSON (vivo)
★**Ubicación:** al noroeste, en la bifurcación del río Kamassa.

ROBBIE LAIDLAW (vivo)
★**Ubicación:** la cabaña al sureste de la mansión Braithwaite.

ANTHONY FOREMAN (vivo)
★**Ubicación:** lo encontrarás en la taberna de Doyle.

OTIS SKINNER (vivo o muerto)
★**Ubicación:** al suroeste del puesto comercial de Manzanita, protegido por los Skinner.

ELIAS GREEN (vivo o muerto)
★**Ubicación:** en el campamento al oeste de Beecher's Hope.

JOAQUÍN ARROYO (vivo)
★**Ubicación:** en el granero al suroeste de Benedict Point. Arroyo intenta asaltar un tren, así que debes perseguirle.

ESTEBAN CORTEZ (vivo o muerto)
★**Ubicación:** en la mina al suroeste de Tumbleweed. Hay abundante presencia de miembros de Del Lobo.

PISTOLEROS

En la taberna de Valentine está Theodore Levin, un peculiar cronista que te pide ayuda. Este personaje activa la misión **Los hombres más nobles... y una mujer**, en la que debes encontrar a una serie de pistoleros. Los cuatro primeros los puedes localizar con las fotos que te entrega Levin. Para el quinto, vuelve a la taberna en el **Capítulo 4**. Pregunta por Levin y dirán que vayas al barco fluvial Grand Korrigan, en Saint Denis. Habla con el guardia para conocer el paradero del quinto objetivo, Slim Grant.

EMMET GRANGER



Lo encontrarás en la pequeña hacienda al este de la estación Flatneck. Tras limpiar la pocilga y volarla por los aires, enfréntate en un duelo a Emmet usando el Dead Eye. Tras liquidarlo, coge su arma y haz una foto del cadáver.

BILLY MIDNIGHT



Ve a la estación de tren de Rhodes. El taquillero te dirá que Rhodes suele estar en los trenes que pasan; concretamente, en el vagón comedor. Súbete al próximo tren y trata de hablar con Rhodes. Persíguelo hasta el techo y liquídalo con el Dead Eye. No te sientas mal: hagas lo que hagas, Billy iba a morir. Coge su arma y saca una foto del cuerpo.

FLACO HERNÁNDEZ



Flaco está cerca del lago de Cairn, al sureste de Colter (en la zona donde estaba tu campamento en el **Capítulo 1**). Puedes amenazar a los vigilantes o acabar con ellos. Cuando llegues a la choza, llama a Flaco con las armas enfundadas, y liquídalo en el inevitable duelo. Hazle una foto y coge su revolver.

BLACK BELLE



Belle no quiere pelear contigo, así que debes ayudarla con los cazarrecompensas que la buscan. Detona los explosivos cuando te lo ordene, y presta atención al enemigo con una ametralladora. Cuando acabes con todos, Belle accederá encantada a que le hagas una foto.

SLIM GRANT



Habla con el agente de la oficina del sheriff de Annesburg. Te indicará un campamento de forajidos al oeste de esa misma zona. Grant se encuentra atado a un árbol, así que liquida a los matones y llévate a Grant a caballo, hasta el punto de entrega señalado en el mapa. El duelo es inevitable, así que usa el Dead Eye, haz una foto del cadáver y "agénciate" su arma. »

»

ANIMALES LEGENDARIOS

Atrapar a estas criaturas pondrá a prueba tu pericia como cazador, tu paciencia y hasta tu capacidad para sobrevivir. Te decimos cuáles son los Animales Legendarios y dónde se encuentran.

FAUNA TERRESTRE

Entre las más de 200 especies del juego, existen algunas muy especiales. Son animales más peligrosos y escurridizos que los demás, pero con sus restos el trampero puede crear equipamiento único. Cada vez que estés en la zona de un **Animal Legendario**, el juego te avisa: Activa tu Eagle Eye y sigue las pistas hasta tu presa.

OSA PARDA BHARATI: Este de Grizzlies, norte de O'Creagh's Run (al final de **Sale, perseguido por un orgullo herido**).
JABALÍ LEGENDARIO: Cerca del Pantano de Bluewater, que está al norte de Lagras.
BISONTE BLANCO LEGENDARIO: Lo verás en el lago Isabella, en el extremo oeste de Grizzlies.
CASTORA LEGENDARIA: al suroeste de Butcher Creek.
ALCE LEGENDARIO: Se encuentra en Roanoke Ridge, en el extremo noroeste del mapa.
CIERVO LEGENDARIO: Al noroeste de Strawberry.
COYOTE LEGENDARIO: Scarlett Meadowns, justo al noroeste de Rhodes.
BERRENDO LEGENDARIO: Búscalo en Lobo Rock (Río Bravo), al este de Fort Mercer.
CAIMÁN GIGANTE LEGENDARIO: Bayou Nwam, en Lakay.
PUMA LEGENDARIO: Gaptooth Ridge, oeste de Tumbleweed.
LOBO LEGENDARIO: Cerca del Manantial de la Cotorra, al oeste del puente de Baco.
CARNERO MUFLÓN LEGENDARIO: Estanque de Cattail, al oeste de Valentine.
UAPITÍ LEGENDARIO: Al este de la estación de Baco.
PANTERA LEGENDARIA GIAGUARO: En Lemoyne, justo al oeste de Shady Belle.
ZORRA LEGENDARIA: al norte del perista de Rhodes.
BISONTE LEGENDARIO TATANKA: Lo encontrarás en Henningan's Stead, al sureste del rancho MacFarlane.

PECES LEGENDARIOS

Los Peces Legendarios forman parte de la misión Pescador de peces, que comienza al hablar con Jeremy Gill en el muelle norte del lago Flat Iron. Gill te da un mapa con la localización de cada pez, pero además debes comprar el señuelo de río especial, el de pantano especial y el de lago especial, en la tienda de cebos de Lagras. Este es el listado completo de Peces Legendarios, con el lugar donde puedes pescarlos:
BAGRE CABEZA DE TORO: Se encuentra en la Isla de Sisika.
LUCIO CADENA: Río Dakota.
ESTURIÓN DE LAGO: Debes pescarlo cerca del puente del ferrocarril que va a Saint Denis.
PERCA AMERICANA Río San Luis.
PEJELAGARTO NARIGUDO: Lagras.
MUSKALLONGA AMERICANO: Puesto comercial de Van Horn.
PERCA LEGENDARIA: Péscalo en el Remanso Elysian.
LUCIO AMERICANO DE ALETA ROJA: Arroyo Stillwater.
LUBINA DE ROCA: Se pesca en el muelle de Aurora Basin.
LUBINA DE BOCA PEQUEÑA: Está en el Lago Owanjilla.
SALMÓN ROJO: Lago Isabella.
TRUCHA DE CABEZA DE ACERO: Willard's Rest.
PEZ SOL: Lago Flat Iron.

SECRETOS Y MISTERIOS

El mundo de *Red Dead Redemption* es tan vasto que oculta infinidad de secretos y tesoros. Os desvelamos varios a continuación, ¡pero otros tendréis que descubrirlos vosotros mismos!

BIGFOOT

¿Te has tomado la molestia de examinar al menos 30 animales distintos? Si es así, dirígete a la zona al este de la reserva Wapití. Rodea el río por la orilla oeste y verás unos pájaros de lo más peculiar. Síguelos hasta una caverna y podrás hablar con la versión del Bigfoot en el juego. Si vuelves tres días más tarde, podrás mantener otra conversación.

EL HOBBIT

Cerca de las Cataratas Donner, a medio camino entre Wapiti y Fort Wallace, hay una casa para gente muy pequeña. ¿Es el hogar de cierto personaje de Tolkien, o la habitan quizás otro tipo de enanos?

¡ZOMBIS!

Visita de noche la zona de Bayou Nwa, cerca de Bluewater Marsh y al norte de Saint Denis. Acércate a la mujer del camisón blanco ❶ y poco después te atacarán los "zombis". ¡Acaba con ellos! Para conocer la verdad sobre estos seres, haz caer el cadáver del árbol y lee la carta que esconde.

ASESINO EN SERIE

Este criminal deja muestras de su "obra" ❷ en varios lugares. Sigue sus pistas, activando el Eagle Eye en estos lugares:

1. El sendero al sureste, hacia el Río Dakota.
2. Al sur de la oficina postal de Valentine.
3. Al sur de Rhodes, al este de la Mansión Braithwaite.

Al unir las tres piezas del mapa debes ir a Lucky's Cabin, al suroeste de Valentine. Dentro te espera el asesino en serie.

HOMBRE LOBO

En realidad es un hombre salvaje que aúlla a la luna llena, protegido por una manada de lobos blancos. Sigue su rastro hasta su cueva en Roanoke, al norte de Annesburg.

EL TREN FANTASMA

Viaja hasta Scarlet Meadows, al sur de Old Greenbank Mill. Allí hay una señal que dice "Lemoyne", junto a unas vías. A eso de las 3 de la mañana aparecerá el tren, asustando a tu caballo. Al ser intangible, no puedes interactuar con él.

EL ENGENDRO

Ármate de valor antes de entrar en la casa que hay justo al sur de Annesburg. Sube al balcón para acceder al segundo piso por la ventana. Esa asquerosidad es una mezcla de hombre, oso y cerdo ❸... Pero por suerte, no está vivo.

LA TUMBA VIKINGA

Al oeste de Annesburg, junto al río de Roanoke Valley, tienes una tumba vikinga tradicional. ¡Pero eso no es todo! Busca en su interior, detrás de unas calaveras. Encontrarás un hacha vikinga arrojadiza y un casco, ¡y te lo puedes poner!





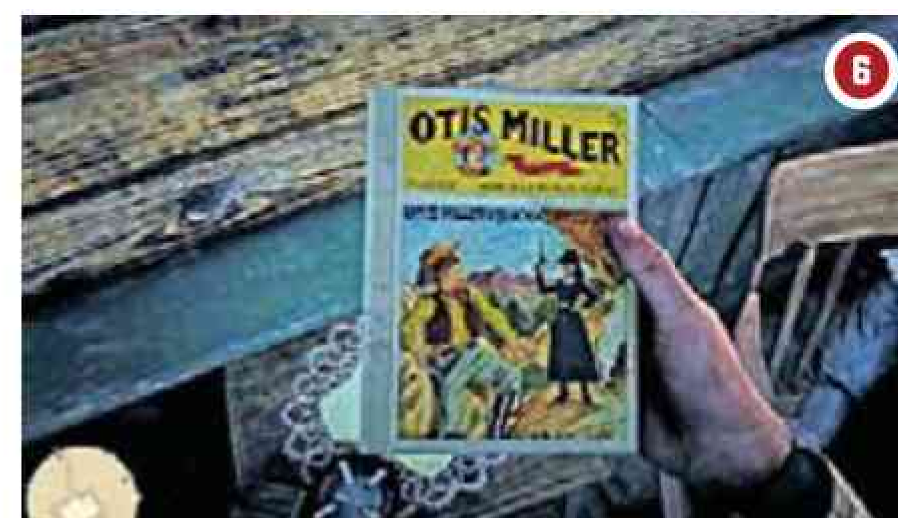


»

»







ADIÓS, BONNIE

Este "huevo de Pascua" es muy especial. Pon rumbo al lago Flat Iron, cerca de Flatneck Station. Cerca de la orilla hay un hombre moribundo, que te entrega una carta dirigida a Bonnie McFarlane ❹. Los fans de la saga reconoceréis ese nombre: es la viuda a la que John Marston rescata al principio.

EL OVNI

Busca una cabaña en ruinas al norte del Rancho Emerald, junto a un pequeño lago. Los cadáveres del interior pertenecen a una secta, y el cadáver de su líder tiene una nota con más información. El sermón empieza con la frase: "A LA SEGUNDA HORA BAJO LA MEDIA LUNA..." Como el juego tiene sus propios ciclos lunares, vuelve a la cabaña a las 2 de la mañana, en una noche con luna en cuarto creciente. Cuando la cabaña se ilumine con un resplandor verde ❺, ¡corre al exterior si quieres ver el ovni!

UN ICONO AMERICANO

Por todo el juego hay varios libros infantiles ❻ a encontrar. En ellos aparece Landon Ricketts, el pistolero que conocimos en el primer *Red Dead Redemption*. También es mencionado en algunos de los diálogos de varios personajes.

CASA DEL METEORITO

Pon rumbo a la cabaña situada al oeste del salto de Brandywine. Te espera una escena bastante "chunga" ❼, pero a cambio podrás llevarte un objeto especial: un trozo de meteorito, que reduce un 10% los efectos de las zonas más calurosas. A eso de las 2 de la mañana, ve a la zona al oeste y mira al cielo para disfrutar de una lluvia de meteoritos.

CALDEROS DE LAS BRUJAS

Busca una choza en el extremo noreste de Grizzlies. Además de varios objetos que te serán de utilidad, uno de los calderos tiene un líquido extraño ❽. ¿Te atreves a beberlo?

EL ÁRBOL DEL WHISKY

En la cima de la colina al oeste del arroyo Dewberry, frente al lago Flat Iron, te espera este árbol. Dispara a las botellas que cuelgan de sus ramas ❾ para conseguir una pepita de oro. También tienes un elixir de ginseng en el propio árbol.

CASA DEL ALQUIMISTA

Este alquimista vive en una casa junto al ferrocarril, al noroeste de Tumbleweed. Busca entre los restos calcinados una caja fuerte, que contiene cartuchos de alta velocidad y la guía de postas explosivas.







TREN DESCARRILADO

Necesitas bajar al fondo de un barranco situado justo al este del paso de Granito ❿. Toma buena nota de estos dos vagones: uno de color amarillo, con un cofre lleno de valioso botín, y el vagón en posición vertical, con más objetos valiosos y dos lingotes de oro. Accede a él por la parte superior.

GRANJA DE GUTHRIE

Al oeste del Rancho Emerald, en una choza apartada, vive un hombre con una oveja negra. El animal lleva una valiosa alianza de oro colgada del cuello. ¡Dinero fácil!

CADÁVER DE ESCLAVO

Examina la orilla del río al suroeste de Shady Belle. El cadáver que encuentras tiene una carta, explicando el triste desenlace de esa persona.

NAUFRAGIO

En la isla más grande al oeste de Clemens Point encontrarás los restos de un naufragio. Consigue el botín de su interior y, de paso, echa un vistazo a las especies de la isla, ya que son raras y te servirán para completar el compendio.

VIAJERO MUERTO

Localiza un campamento rodeado de cactus, al este de Armadillo. En dicho lugar hay, además de varios objetos de utilidad, un cadáver. Examina la carta que lleva para saber cómo llegó allí. En la caja fuerte del campamento tienes una botella de raíz de valeriana.

LA DESHONRA DE LOS BRAITHWAITE

Al oeste de la mansión Braithwaite, en una asquerosa letrina ⓫, vive encerrada la descendiente más desgraciada de dicho linaje. Seguirá con vida hasta el **Epílogo 1**.

CATHERINE BRAITHWAITE

La matriarca de los Braithwaite sucumbe pasto del fuego, junto con su mansión. Visita el lugar a partir del **Capítulo 4,** saquea su cadáver y busca un lingote de oro en la habitación contigua a donde está el cuerpo de Braithwaite.

LA HISTORIA DEL CLAN DE LOS GRAY

Para conocer los orígenes de esta familia, visita su mansión tras completar la misión "Breve paseo en una bonita ciudad". Junto al cadáver del señor Gray, sobre la mesa, hay una carta repleta de información. Encontrarás una segunda carta similar dentro de un cofre, al pie de un árbol en el islote al oeste de Sisika.

CAMPAMENTO DE MICAH

Vuelve al campamento de este infame personaje, situado justo al noroeste de Strawberry. Podrás conseguir un cartel de Se Busca de Dutch así como recortes que hablan de Micah, además de darte información sobre el secuestro fallido de Blackwater.

LA HERENCIA DE MICAH

Recuerda que puedes seguir jugando tras completar el **Epílogo 2**. Si lo haces, ve a la cima del monte Hagen y encontrarás el cuerpo congelado de Micah ⓬. De paso coge su revólver, pues es un **arma única.**







»

»

TROFEOS

PLATINO

LEYENDA DEL OESTE: Consigue todos los trofeos del juego, incluyendo los de *Red Dead Online*.

ORO

VERANO ETERNO: Completa el Epílogo 2 ❶.
EL MEJOR DEL OESTE: Completa el juego al 100%.
INFAME [RED DEAD ONLINE]: Llega al nivel 50 ❷.





PLATA

REDENCIÓN: Tienes que completar la última misión del juego: **Red Dead Redemption**.
ECHAR UNA MANO: Completa todas las misiones opcionales de honor del Modo Historia ❸.
FIEBRE DEL ORO: Consigue 70 medallas de oro en misiones de la historia.
OBJETO DE COLECCIONISTA: Completa uno de los hilos argumentales de coleccionables.



BRONCE

DE VUELTA AL BARRO: Completa las seis misiones de las que consta el Capítulo 1 ❹.
SOLO ES UN RASGUÑO: Debes completar la misión **Entra, perseguido por un recuerdo**.
HACIA PRADOS MÁS VERDES: Completa el Capítulo 2.
VAQUERO CONSTRUCTOR: Completa **Una nueva Jerusalén**.
ZANJANDO DISPUTAS: Completa el Capítulo 3 ❺.
ARRASTRADO POR LA CORRIENTE: Completa el Capítulo 4.
SIN TRAIDORES: Completa las ocho misiones del Capítulo 5.
A LA TERCERA VA LA VENCIDA: Debes completar la misión **Adiós, querido amigo**.
AMISTAD CON BENEFICIOS: Haz una actividad con un compañero en cada campamento.
EL JUEGO ESTÁ SERVIDO: Juega a todos los minijuegos ❻.







FORZAR Y ENTRAR: Consigue el botín de cuatro haciendas.
INTELIGENCIA ARTIFICIAL: Averigua qué fue de Marko Dragic.
ROBAR A LOS RICOS: Roba o saquea 250 dólares.
DÁRSELO A LOS POBRES: Dona 250 dólares a la caja de diezmo de la banda.
APOQUINAR: Gasta un mínimo de 5.000 $ en las tiendas.
PERSONALIDAD EXTREMA: Consigue el máximo nivel de Honor... ¡O el mínimo!
FORASTERO DEL OESTE: Completa 10 misiones de Forastero.
RECOMPENSADO: Sobrevive tres días con una recompensa por tu cabeza de 250 dólares, en todos los estados.
PRESENTAR TUS RESPETOS: Encuentra las tumbas de todos tus compañeros caídos.
CHICO DE LOS RECADOS: Entrega cinco de los objetos solicitados en el campamento.
¡HE DICHO QUE ES ARTE!: Encuentra un hogar permanente para la ardilla disecada.
AUTOSUFICIENTE: Crea 30 objetos artesanales únicos en el Modo Historia.
A FLOR DE PIEL: Despelleja a todas las especies ❼.

ZOÓLOGO: Estudia a todos los animales de cada estado en el Modo Historia.
¡ERA ASÍ DE GRANDE!: Pesca un pez que pese al menos 16 libras (es decir, 7,3 kg.).
CARGADA Y PREPARADA: Mejora todos los componentes disponibles de un arma corta, o bien de un arma larga.
OSADO: Sobrevive al ataque de 18 osos, acabando siempre con la vida de todos ellos.
CABALLO LEAL: Debes alcanzar el máximo nivel de vínculo posible con un caballo ❽.
FUGA [RED DEAD ONLINE]: Completa la introducción.
EXPERTO EN SERIES [RED DEAD ONLINE]: Participa en una de las series de este modo.
MERCENARIO [RED DEAD ONLINE]: Acepta diez misiones del Modo Libre de personajes que encuentres por el mundo.
MEMORABLE [RED DEAD ONLINE]: Juega cinco eventos disponibles en el Modo Libre.
ABRÓCHATE EL CINTURÓN [RED DEAD ONLINE]: Consigue cinco hebillas de oro en premios.
EL MEJOR [RED DEAD ONLINE]: Sé MVP tres veces en un partida con cuatro jugadores.

UN PUÑADO DE CABALLOS [RED DEAD ONLINE]: Consigue tener cinco caballos en propiedad al mismo tiempo.
PONTE EN MARCHA [RED DEAD ONLINE]: Alcanza el nivel diez en el modo online.
TODO VALE [RED DEAD ONLINE]: Impide que otra cuadrilla realice con éxito una misión del Modo Libre.
COMO EN CASA [RED DEAD ONLINE]: Compra cinco mejoras del campamento.
SIN REGULACIÓN [RED DEAD ONLINE]: Debes fabricar 25 artículos de munición.
ENTRE AMIGOS [RED DEAD ONLINE]: Tienes que formar una cuadrilla persistente.
MAESTRO CREADOR [RED DEAD ONLINE]: Crea veinte artículos (sin contar armas) ❾.
VENTA ENCARNIZADA [RED DEAD ONLINE]: Vende un total de veinte artículos al carnicero.
RECOLECCIÓN PERFECTA [RED DEAD ONLINE]: Tienes que recoger 25 hierbas.
LA UNIÓN HACE LA FUERZA [RED DEAD ONLINE]: Completa una misión del Modo Libre en una cuadrilla, que conste al menos de dos miembros.





